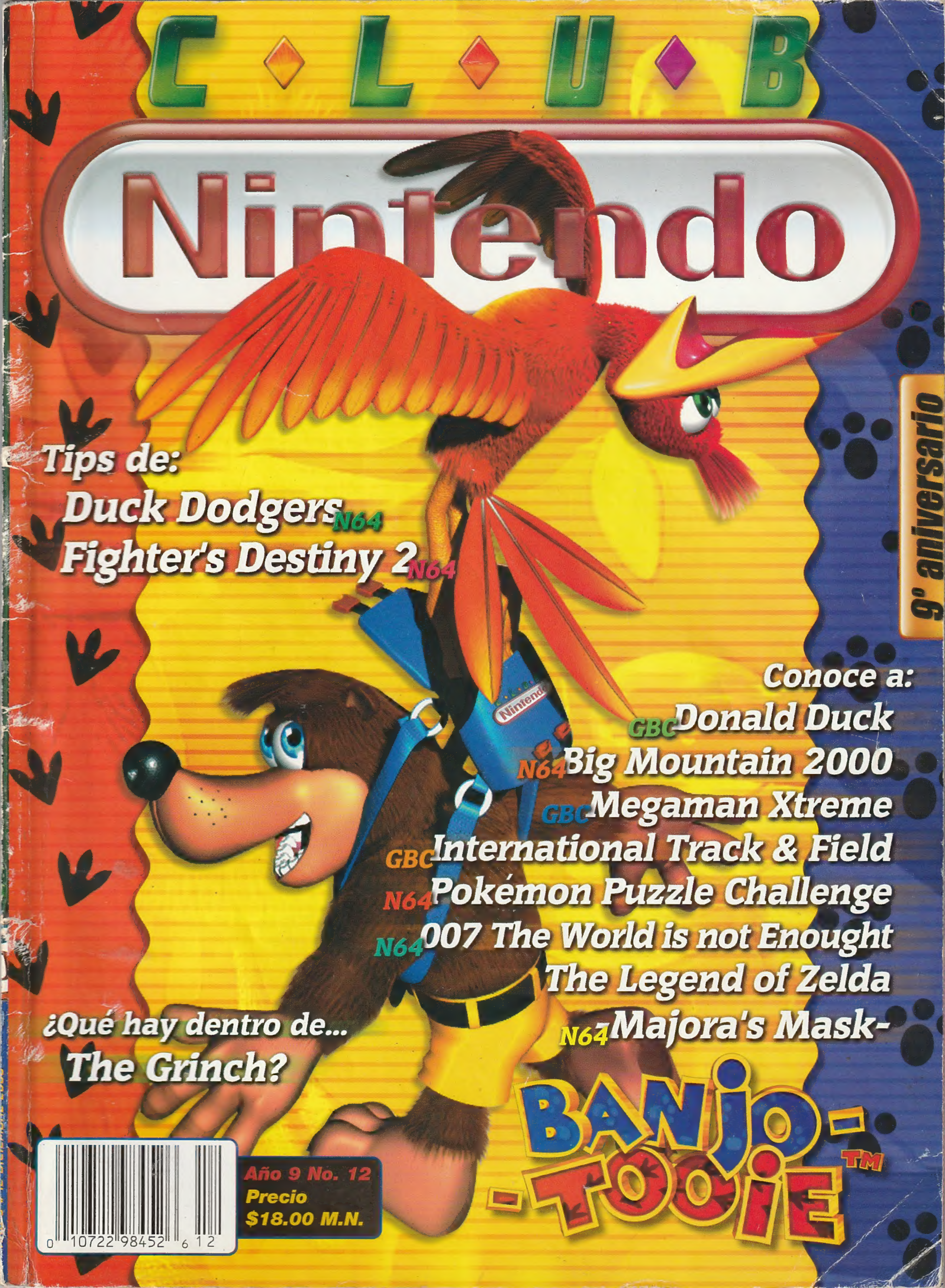

CLUB
Nintendo
9° aniversario
Tips de:
Duck Dodgers N64
Fighter's Destiny 2 N64
Conoce a:
GBC Donald Duck
N64 Big Mountain 2000
GBC Megaman Xtreme
GBC International Track & Field
N64 Pokémon Puzzle Challenge
N64 007 The World is not Enought
The Legend of Zelda
N64 -Majora's Mask-
¿Qué hay dentro de...
The Grinch?
BANJO-TOOIE™
0 10722 98452 6 12
Año 9 No. 12
Precio
$18.00 M.N.



fantasy MR
La FANTASÍA de un baño Divertido
SHAMPOO
colecciónalos y diviértete
#52 MEOWTH™
POKÉMON™
¡Atrápalos ya!™
Salva de enredos a tu cabello y de lágrimas a tus ojos
HIGIENE ES SALUD
Cont. Net. 250 ml
#01 BULBASAUR™
#54 PSYDUCK™
#94 GENGAR™
#143 SNORLAX™
#25 PIKACHU™
GRISI SÉ NATURAL
www.grisi.com
©1995,1996,1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo.



Y tú... ¿ya te tomaste la foto?
Todo esto puede ser tuyo, sólo envíanos tu foto bañándote y mostrando el Shampoo de Pokémon (que no sea de cuerpo entero la foto) para que te lleves uno de los 10 paquetes que Grisi y juguetes Okeda tienen para tí. Las 10 primeras cartas que nos lleguen con el arte en sobre relacionado con este super regalo, incluyendo obviamente la foto, serán acreedores a uno de ellos.
Esperamos tu foto en:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8, Col. Juárez,
C.P. 06600, México, D.F.
Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor mediante oficio SVV-DGVV-250/2000.
Para mayor información sobre la promoción llamar al 5-2612000.
Cualquier incumplimiento repórtelo a la Profeco
fantasy
SHAMPOO
Pokémon
¡Atrápalos ya!
Tomb Raider
Lara Croft
The Simpsons
World of Springfield Interactive Figure
Grampa Simpson
Krusty the Clown
Montgomery Burns



SUMARIO

PREVIO

A FONDO

TIPS

Aquí estuvo el rombo de noviembre

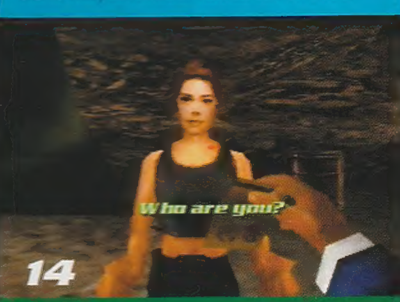


26

La serie de Megaman X para el Super NES, especialmente el primer título, fue igual o más exitoso que la misma serie de Megaman para el NES y GB.
Ahora, gracias a la creatividad de los programadores de Capcom, la adaptación de Megaman X al Game Boy Color es una realidad. No es un refrito, es un juego totalmente original y debes checar su Previo.



Un título muy adecuado para esta época tan fría, es Big Mountain 2000 de Southpeak Interactive. Este juego salió hace dos años en Japón, donde se llamó Snowspeeder. Pese a que ya está un tanto añejo, los amantes de los títulos de deportes invernales, como Nagano ó 1080° Snowboarding, pueden encontrarlo muy divertido. Revisa su A Fondo.



14

Eurocom y Electronic Arts, sin hacer ruido, sorprendieron a todo el mundo con su excelente y más reciente título de acción: The World is not Enough, el cual, sin duda alguna, es de las mejores adaptaciones "película-videojuego" de la historia. ¿Mejor que el juego estrella de Rare, GoldenEye 007? ¿Mejor que Perfect Dark? Averígualo leyendo el A Fondo.

EDITORIAL

Ni nosotros nos la creemos. Este es el número 109, correspondiente al 9o aniversario. Ya llevamos 9 años de estar juntos con los videojugadores mexicanos. En este tiempo han aparecido y desaparecido revistas; se nos han unido nuevos videojugadores (y aquí entre nos algunos otros han crecido y han dejado de jugar "ques que por el trabajo). Han salido nuevos sistemas y descontinuado otros, pero lo que no ha cambiado es la base de gente que empezó a hacer esta revista ni tampoco nuestra filosofía para hacer una revista de cuates y por eso aquí seguimos, haciendo lo que nos gusta, una revista a la medida del videojugador mexicano y también latino, pues a fin de cuentas en todo el centro y sur de este continente tenemos la misma forma de pensar.

La verdad es que cuando empezamos nunca nos imaginamos llegar hasta este momento. Lo único que nos interesaba en ese entonces era hacer una buena revista para aquél tiempo y ahora tampoco estamos pensando en qué va a pasar en el año 2010, sino en que este número sea mejor que el anterior y que tú estés tan satisfecho de leerla como nosotros de hacerla. Así los 9 años se pasan de volada.

Hoy podemos decir que conocemos al videojugador de estas latitudes mejor que nadie, especialmente por la gran respuesta en cartas y mails que tenemos cada mes. Así es que es obligatorio como cada año darte las gracias y felicitarte por cumplir 9 años como lector de Club Nintendo.

También refrendamos nuestro compromiso para seguir buscando la mejor fórmula para hacer de esta revista lo que tú quieres. Igual que el licenciado Fox te prometemos poner lo mejor de nosotros para el próximo sexenio, de cualquier forma con tu preferencia ¡ya ganamos!



Año IX #12 Diciembre 2000

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Javier Contreras Urruchúa
DIRECCION EDITORIAL
Gus Rodríguez
José Sierra
EDITOR ADJUNTO
Daniel Avilés
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina, Javier Chávez "Conejo", Gerardo Torres "Anitam", Lalo Oviedo "Ewawo", Daniel Stephan
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE
Ramón Alberto Garza
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES
Raúl Braulio Martínez
DIRECTOR DE FINANZAS
Gerardo Mora Domínguez
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
DIRECTOR DE CIRCULACION INT.
Anastacio Cisneros
DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PR/USA
Armando Merino

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS
Michel Bauer

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL
Emiro Aristizábal A.

VENTAS DE PUBLICIDAD
Cecilia Rueda
Bogotá Tel. 4109501 4139300
Medellin Tel. 3612788 3612789
Calí Tel. 6644220 6655436

Año 9 # 12. Revista mensual, Diciembre 2000. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.

Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Irene Carol

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO.** No. 9/12 (MR) 2000 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Calle 75 # 1212 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Venezuela: Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., Ecuador: Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.

Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946/5178/8643. Telex: 17099 Ediva Ar.

Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704564.

Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires Argentina.

CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Legal: Eduardo Aldea, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 9 #12
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000



¡Hola! Esta carta es para una cuestión bastante rara. A últimas fechas he estado viendo que los lectores de esta revista se han estado multiplicando como conejos; eso está bien, y ustedes lo merecen, pero también veo que critican como locos y eso no lo creo prudente. Hay muchos que apenas los están conociendo (hablo de unos tres años para acá) y que no han visto el VERDADERO desarrollo y evolución de la revista; yo los sigo desde hace ocho años y tantos meses y creo que NOSOTROS, no sé si pocos o muchos lectores que de verdad conocemos Club Nintendo desde sus inicios, lo único que tenemos es que agradecerles... todavía recuerdo cómo me sacaron de terribles aprietos años atrás, como con Donkey Kong Contry 2 y pues creo que ustedes deberían darnos más mérito a los que vimos a Gus en malla por haber soportado semejante foto tan horrible... bueno, espero que los más nuevos reconozcan y que no hablen por hablar, porque ustedes NUNCA HAN DICHO UNA ESTUPIDEZ, NUNCA. Me despido, no les hecho flores porque creo que mi mejor halago es comprarlos mes con mes desde que era un niño (ahora tengo 17) y haber visto TODAS las imágenes del lomo de la revista, y conservarlas todas aún. ¡Gracias!

ALAN DAMIR SCHWARZ
Zacatecas, Zacatecas

Al contrario, muchas gracias a ti y a todos aquellos lectores que con sus ánimos, críticas, regaños y flores, nos motivan a seguir echándole todos los kilos del mundo.

♦

Hace varios meses que vengo leyendo en su página: "Próximamente verás todo lo relacionado con la revista". Mi pregunta es: ¿cuándo van a poner la información?

Ricardo Ortiz

Bueno, cabe aclarar que www.nintendo.com.mx NO es nuestro sitio en internet precisamente, ya que nosotros no tenemos nada qué ver con su desarrollo, aunque claro, es nuestro medio "hermano", tal como lo fuera el programa Nintendomanía. Ellos han reservado un espacio dentro del sitio, para que hagamos una página 100% dedicada a Club Nintendo, pero apenas la estamos planeando, ya que queremos que quede excelente. No comas ansias, cuando estemos listos, a través de la revista te enterarás.



www.nintendo.com.mx

♦

Es la segunda vez que les escribo con la misma pregunta, espero que ahora sí me la respondan: ¿Ya se canceló Shadowgate Rising? Siendo sinceros, sin tomar en cuenta que trabajan en una revista de Nintendo, ¿el PS2 va a ser mejor que el Dolphin? Espero que me contesten estas preguntas.

Vicente Morales

Ya, oficialmente Shadowgate Rising es un proyecto cancelado y no hay planes para lanzarlo para ninguna otra consola. Respecto al segundo punto, ya habíamos expresado nuestro punto de vista. No podemos emitir un juicio preciso hasta haber jugado el Nintendo Game Cube.

♦

Después de un cordial saludo les comento sobre los modismos, es muy buena idea agregar un diccionario que nos identifque con los modismos; los dominicanos hablamos un español muy fluido, a continuación agregué una lista de frases y palabras que hay que ser dominicano para entenderla:

1- Jevy (del inglés Heavy): cuando algo se vé bien.
2- Sirimba: un desmayo repentino, como aparece en la canción de Juan Luis Guerra, "El Niágara en Bicicleta".
3- Reperpero: una pelea muy violenta (sinónimos: rebulú, garata).
4- Abimbado: cuando alguien pierde una pelea y queda muy herido (sinónimo: deguabinado).
5- Emburujado: es el momento en que no quieres dejar algo, todos nosotros hemos estado así alguna vez con alguna cinta de NINTENDO (sinónimo: seguidilla).
6- Detelengado: es la situación en la que estás agotado o que algo está destrozado.
7- Alitraneado: las personas con mala puntería.
8- Tripear: engañar

Guaroa de Jesús Vazquez Ortiz
Barahona, Rep. Dominicana

¡Qué bien! Y tú qué esperas, envíanos modismos de tu país.

♦

Hola amigos de Club Nintendo, les escribo para decirles que el otro día vi un programa llamado El ojo del huracán, claro, de TV Azteca, transmite un reportaje acerca del satanismo; dice que Pokémon traducido del japonés al inglés significa mucho más poderoso que dios. Yo me asusté mucho porque no pensaba en eso y más ahora con la llegada de Gold y Silver. Al parecer a todos les im-

presionó hasta que pasaron las semanas y meses. Claro, a todos se les había olvidado. Yo seguía con eso en la mente (claro, igual que Spot que nada olvida) y reflexioné. Me dije a mí mismo si eso significa, por qué en Estados Unidos no han dicho nada, pues yo vivo en Matamoros y está en frontera con ese país.

Víctor Hugo
Matamoros, Tamaulipas

Por fin decidimos publicar una de los miles de cartas que nos preguntaron nuestro juicio. No queríamos tocar el tema, ya que, como bien dice el dicho: "A palabras necias, oídos sordos". Exactamente, fue en el programa de "Hablemos Claro" donde se dio esta información, que la verdad, más bien fue "desinformación", ya que sentimos que no hubo absolutamente nada de investigación por parte de los panelistas respecto al tema de Pokémon (ojo, no estamos criticando la emisión, simplemente damos nuestro punto de vista, específicamente cuando se habló de Pokémon). Pikachu, como nosotros ya lo habíamos dicho, es un nombre inventado de origen japonés, que está formado por dos onomatopeyas propias de aquel país; la del sonido de un trueno (Pika) y la del sonido que emiten los ratones (chu). Investigamos bien, a raíz del programa y, por más que voltées, le cambies el orden a las letras y le busques otro sentido a la palabra "Pikachu", no significa absolutamente nada, y si tu mamá, papá o quien sea tiene alguna duda, puede preguntarle a cualquier maestro del idioma japonés, para aclarar la duda. Lo que queremos con esto es que, como lo hemos dicho en otras ocasiones, no se crean todo lo que escuchan, y si de plano algo que escucharon los saca de onda, lo mejor es investigar la verdad, tal como lo hiciste tú, Víctor Hugo, que no quedaste conforme y buscaste una respuesta. Sinceramente no queremos volver a tocar el tema, ya que es absurdo pensar que un videojuego, en este caso, Pokémon, tenga algo que ver con el satanismo y ese tipo de cosas, pero bueno, de eso nadie se escapa, ya que en su tiempo, ¡Hasta a los Pitufos les tocó!

♦

Hola, los felicito por cumplir nueve años de darnos la mejor información, espero que nos sigan brindando de toda esa ayuda muchos años más; aprovecho para desearles una Feliz Navidad a todos ustedes. Bueno... también tengo un par de dudas que me gustaría que me aclaren: ¿Cuándo sale a la venta el juego de Dinosaur Planet y Conquer's Bad Fur Day? ¿Creen que pronto nos puedan dar un "A Fondo" de estos juegos? También me gustaría que dieran un a fondo del nuevo Zelda.

¡FELIZ CUMPLEAÑOS Y FELIZ NAVIDAD!
Miguel Angel Vázquez Consejo
Cuernavaca, Morelos

Gracias. Como puedes ver, en este número le damos una buena revisada a The Legend of Zelda: Majora's Mask, y ojalá que para Enero tengamos algo de Conker's Bad Fur Day. De Dinosaur Planet aún no tenemos fecha de salida, pero tal vez sea por Marzo o Abril del siguiente año.



Dinosaur Planet / N64

Aún no hay fecha exacta para la salida de Dinosaur Planet.

♦

Hola clubnin, les tengo un detalle de los juegos Perfect Dark y Golden Eye. En ambos juegos a veces tenías que destruir algunas cámaras de vigilancia para que no te descubrieran. Pues bien, se supone que si se destruye una cámara, en el cuarto donde están todos los monitores se vería interferencia en la pantalla, así que un guardia se daría cuenta del intruso, ¿no? Sigan mejorando su revista.

Luis Adrián
Acapulco, Guerrero

Otro lector observador... ¡Estamos rodeados!



Perfect Dark / N64

¿Qué no hay vigilantes en los cuartos de monitoreo?

♦

Hola amigos de la Club Nintendo, primero quiero felicitarlos por su revista que está cada vez más buena. Les escribo este e-mail porque en la revista año 9 No. 8, en el Doctor Mario mencionaron que podíamos mandar nuestras palabras y modismos de nuestro país y, bueno, aquí están las de Chile.
Bacan= algo bueno.
Barsa=alguien patudo (sin vergüenza).
Hueon= un tonto.
Bueno, esos son los principales de Chile, chao y felicidades.

Diego Barbaguelatta
Limache, Chile

Más y más modismos... vayan tomando nota, ¿eh?

♦

¿Cómo están? Les escribo desde Costa Rica, y aunque no han contestado ninguna de mis cartas, sigo con la ilusión de que me contesten ésta, aunque sea en Dr. Wario (por cierto, ¡qué sección más original, está "chivísima"!, (modismo de mi país) al igual que todos los cambios de su revista). En una revista pasada le respondieron a un lector que ¡sí se podía hacer en el Game Cube (o Dolphin, en ese entonces) un juego totalmente en FMV! Esto es totalmente imposible, pues el FMV es sucesión de cuadros grabados en la memoria del juego, y

nunca cambian, igual que el sonido, por lo que sería totalmente imposible mover un personaje en este modo. Es como ver una película.

Ricardo Tovar
San José, Costa Rica

En realidad nosotros no hemos dicho que puedas jugar totalmente en FMV, ya que, nosotros lo sabemos y tú bien lo dices, esto es imposible. Tal vez entendiste mal, ya que lo que hemos dicho es que las imágenes serán tan buenas que parecerán de FMV. Gracias por tus demás comentarios.

♦

Hola amigos, ¿cómo han estado? Sólo quiero comentarles de por qué el curso Nintensivo de Perfect Dark estuvo tan mal hecho, si lo comparan con los tips de Turok y de Golden Eye, que fueron tan chidos y súper bien explicados a detalle, con fotos y todo. Lo siento, pero desde hace tiempo que no hacían algo tan feo. Además, por qué no mencionaron las armas escondidas, como la Laptop Gun de Datadyne. Se despide su lector número 1.

Adolfo Marquez Ramírez

En varias ocasiones, muchos lectores se quejan porque le damos muchas páginas a un juego que tal vez ellos no tengan, y tienen razón. Perfect Dark se trata de un juego muy largo y donde puedes perderte fácilmente por lo que decidimos sacrificar las fotos para incluir sólo mapas y así evitar que el Nintensivo se alargara. También, por las sugerencias de muchos lectores, tratamos de no dar todos los secretos del juego, para no quitarles el sabor. Te prometemos echarle más ganas para que para la próxima te gusten los Nintensivos.

♦

Que tal amigos de Club Nintendo. Yo creo que ya todos les dicen que su revista está genial y que es única, así que iré directo al grano. Unas de mis secciones favoritas es "Museo" y me gustó mucho cuando hicieron el museo de Castlevania, pues soy muy fan de esta serie, pero quisiera ver dos museos de unos personajes extraordinarios, el primero es uno ya bastante conocido por nosotros que desde el ya olvidado Atari 2600 nos divertía muchísimo. Me refiero al famosísimo Mario y por supuesto, sin olvidar a su hermano Luigi. Y otro museo que me gustaría ver es de una heroína que nos quedamos con ganas de ver en el N64 y que posiblemente sí haga su aparición en el Nintendo Game Cube, así es, adivinaron, me refiero a Samus Aran. Yo creo que estos personajes son indispensables en la historia de Nintendo y ya se andan tardando en darle su Museo, espero que tomen en cuenta mis propuestas y también quiero decirles que me gustó muchísimo el Museo de Killer Instinct, estuvo genial. Les mando saludos y felicitaciones por su Aniversario, yo los sigo desde sus inicios y las mejorías de la revista le vinieron muy bien.

Jorge Martínez
Cuautitlán Izcalli, Edo. de Méx.

Nosotros también disfrutamos hacer esa sección, ya que nos obliga a recordar y volver a jugar títulos excelentes de antaño. Los juegos que mencionas, junto con la serie de Zelda, son de los museos que queremos hacer con más calma, para que queden "chivísimos", tal como esos juegos se lo merecen.



The Legend of Zelda: Majora's Mask

Series como The Legend of Zelda, merecen un buen museo.

♦

Hola amigos de Club Nintendo, estoy muy enojado porque la revista aquí llega un mes de retraso, entonces no es lo mismo leer algo atrasado que la del mes que uno está; otro punto es que ustedes hacen concursos que duran un mes y cuando llega la revista no tenemos chance de concursar.

Germán Adolfo
Puerto Cabello, Venezuela

El problema aquí realmente no es nuestro, sino de la editorial, ya que son muy tardados los trámites para exportar la revista, aunque se está haciendo un gran esfuerzo para evitar que se retrase tanto (antes llegaba dos meses tarde).

♦

Quisiera felicitarlos por su revista que mantiene ocupado a mi hijo en la casa, aunque le quita un poco el tiempo, no me molesta. Quisiera agradecerles que publicaran aquel pequeño artículo en donde mencionan a QUEEN, ya que gracias a él pasamos una cena de charla muy amena que muy pocas veces se da en la casa. Por cierto, quisiera saber quién es el llamado Spot, ya que mi hijo es fánatico de ese joven. Bueno, me despido deseándoles que continúen publicando esta revista para seguir alentando a mi hijo a estudiar. Por cierto, él se llama Jonathan, pero le decimos de cariño POGO.

Irma Rivas

¡No, al contrario, muchas gracias a ti, que dejas que tu hijo lea esta revista tan loca! Spot es uno de nuestros agentes secretos que, precisamente por eso, no podemos revelarte su identidad; antes se debía a que, por talentoso, tal vez otra revista pordría llevárselo; ahora mantiene en secreto su identidad por temor a ser golpeado en la calle si se enteran quién es.

♦

Hola amigos de clubnin, antes que nada los felicito por su estupenda-revista. El motivo de este mail es para decirles que en la revista año 9 No.10, en la sección de DR.MARIO viene la carta de un niño llamado Pablo Osvaldo Portillo, me molestó mucho su carta porque dice que su revista es una gran mentira y una estupidez. Es cierto que han tenido errores, pero yo creo que él no tiene ningún derecho de insultar nuestra preciada revista. Bueno cambiando de tema

les tengo una pregunta ¿Cuándo saldrá el Game Cube?. Si llegan a publicar mi carta (eso es lo que espero) me encantaría que también publicaran mi dirección de correo electrónico para todos aquellos que quieran hablar de videojuegos. Mi dirección es la siguiente: rocko865@hotmail.com .

WOLVERIN
Guadalajara, Jalisco

Pues para variar un poco: gracias por tu observación, honestamente consideramos muy importante. La opinión de nuestros lectores siempre y cuando esta sea objetiva y meditada, afortunadamente tu mail fue escogido como representante de los muchos que hemos recibido sobre el tema, en fin, como eso quedó en el pasado, hablemos un poco del futuro, aunque aún no hay fecha de salida para el Game Cube en América, es muy probable que a mediados del año próximo, el Game Cube salga a la venta en Japón, hay muchos rumores sobre fechas de salida en la red, pero te podemos decir que hasta que se cerró la edición de este número no hay aún fecha oficial, pero no te preocupes, ya que como es costumbre, en cuanto sepamos algo al respecto te informaremos de manera oportuna como siempre.

♦

Hola les escribo para sugerirles y preguntar si es posible que en la sección de museo incluyan un juego que se llama "F Force" o "Force C" no me acuerdo muy bien, pero es uno de esos juegos en los que hay que destruir naves, como un shooting, quisiera saber más de el porque cuando lo jugué, tenía tan sólo 6 años de edad y el juego me encantó. Desafortunadamente me quedan pocos recuerdos y quisiera, si es posible incluyeran en el museo imágenes de todo el juego (ya saben, cuando nos entra la nostalgia...). ¡Ah! y una preguntita más ¿el nuevo Game Boy Advance va tener 32 bits como el PSX primera generación? ¿o qué quieren decir con un CPU de 32 bits? Saludos a todos aquellos los que elaboran nuestra revista y ojalá me tomen en cuenta.

RUBEN VALENCIA

Vamos a ver la manera de investigar acerca del juego que nos sugieres, hasta el momento y gracias a la descripción que haces en tu mail, parece que el juego al que te refieres se llama "C Force", salió para el NES, y forma parte de la súper saga de Contra. No te preocupes, porque nuestro equipo ya está trabajado en el museo de Contra, y seguramente en él encontrarás todo lo que quieres saber de C Force y de la saga en general, incluyendo, por supuesto muchas fotos para que la nostalgia no vaya más allá. En cuanto a la duda que tienes sobre el Game Boy Advance pues, ¡lógicamente va a tener 32 Bits!.... y a lo que nos referimos es a que el CPU sólo delimita la cantidad de información que se transmite, (en el caso del Game Boy Advance) el resto de la arquitectura y componentes del sistema es lo que le dan el poder. A final de cuentas, lo que tendrás en tus manos cuando esté listo el Game Boy Advance hablará por si mismo, confimando de esta manera porque Nintendo sigue siendo punta de lanza en tecnología en videojuegos, y ahora más que nunca en sistemas portátiles.

♦

Realmente derramé lágrimas al leer el Reset del mes de noviembre, cuando dijeron que si empecé a leer la revista a los 9 años ahora tendría 18, lo cual en mi caso ¡es verdad! Como muchos otros lectores que al igual que yo lloraron y decidieron seguir leyendo esta revista, porque, señores simplemente es la mejor revista.

¡¡¡FELICIDADES POR ESTOS NUEVE AÑOS DE GRANDES MOMENTOS!!!
¡¡¡Vamos por una década!!!

Carlos Adolfo Ríos Miranda
Jojutla, Morelos

Créenos que nosotros también derramamos lágrimas al darnos cuenta que ya son nueve años compartiendo con ustedes, nuestros lectores, emociones, caídas, levantones, sorpresas y sueños. ¡Y pensar que comenzamos siendo un pequeño boletín en una tienda de Nintendo! Este número, donde se cumplen nueve años de Club Nintendo, queremos dedicárselo a todas esas personas que han hecho esto posible, a Gus Rodríguez, a Pepe Sierra, a Tony Ramírez, a José Luis Suárez, a Anita Velázquez, a Chucho Medina, al Señor Kikuchi, a Frank Cuevas, a Toño Rodríguez, a Brenda Nava, a Raf Delgado, a Adrián Negrete, a Adrián Carbajal, a Axy y Spot, a Lulú Hernández, a Natalie de Marcé, a Javier López "Ice", a Alejandro Ríos "Panteón", a Gerardo Torres "Arkham", a Juan Marcos Sánchez "John", a Eduardo Oviedo "Ewawo", a Javier Chávez "Conejo", a Vicente Morales, a Densho, a Ernesto Escutia, a Juan Carlos González, a Daniel Stephan "Chechuga", a Hernán "Lente", a Daniel Avilés, a Alejandro Romero, a Arturo Fuentes, a Denise Shinoda, a Luigi Beltrán, a Scott Pelland, a Leslie Swan, a Rafael Cortés "Carisaurio", a Rolando Cedillo, a Daniel Palacios, a Hugo Hernández, a Javier Contreras, a Irene Carol, a Laura Laviada, a Paul Jurado a David Marroquín, a Carlos Bonilla, a Francisco Yamasaki, a Víctor Arjona "Fartman", a Ocese Tellebes... en fin, nunca terminaríamos por nombrar a todas las personas que han pasado y que se han quedado en Club Nintendo, ayudando, echándole ganas o criticando, pero sobre todo, este número te lo dedicamos a ti, nuestro lector número uno. ¡Y vamos por una década!

♦

No olvides escribirnos a:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.

O envíanos un e-mail a:
clubnin@nintendo.com.mx

Visita también:
www.nintendo.com.mx

♦



AGRADECEMOS A:

(AS)
ABRAHAM COHEN
ADRIAN ESTRADA E.
ADRIAN M. THOMPSON Q.
ALAN A. HERNANDEZ
ALAN D. LUNA S.
ALAN J. B. MARTINEZ
ALAN J. TOSCANO
ALAN O. AYALA C.
ALBERTO SANCHEZ A.
ALDO ISLAS G.
ALDO IVAN L. VALDES
ALDO TONATIUH RAMIREZ M.
ALDO VALDES R.
ALEJANDRO ARAUJO F.
ALEJANDRO DOMINGUEZ C.
ALEJANDRO ELIAS MARTINEZ
ALEJANDRO GONZALEZ
ALEJANDRO PEREZ T.
ALEJANDRO RODRIGUEZ
ALEX
ALFONSO ESCAJADILLO R.
ALFREDO CARRILLO G.
ALFREDO LEZAMA O.
AMAURY R. FLORES R.
ANDRES HINOJOSA G.
ANGEL A. DELGADO
ANGEL E. LOPEZ O.
ANGEL M. LUNA O.
ANGEL R. ZARATE S.
ANTONIO DAMIAN GOMEZ
ARMANDO AVILA G.
ARMANDO MORENO SALAZAR
ARNOLDO GUZMAN
ARTURO BARRADAS C.
ARTURO CABRERA S.
AXEL MANUEL CRUZ Z.
BERENICE TALAMANTES B
BERNABE BARRIOS B.
BLASTOISE
CARLOS E. RAMIREZ C.
CARLOS ESPINOSA C.
CARLOS LABASTIDA H.
CARLOS M. AGUILERA A.
CARLOS M. BASURTO S.
CARLOS MONTAÑO M.
CARLOS O. BOND DARK
CARLOS O. FLORES M.
CECILIA CHAVEZ O.
CESAR PELAYO O.
CESAR S. DOMINGUEZ LARA
CINDY RAMIREZ G.
CLAUDIA RIOS M.
DANIEL A. BENITEZ C.
DANIEL A. OLIVARES
DANIEL ACOSTA A.
DANIEL DOMINGUEZ H.
DANIEL HUERTA N.
DANIEL RAMOS M.
DAVID DE JESUS OROZCO
DAVID JIMENEZ
DENISSE MENDOZA G.
DIEGO A. VARELA M.
DIEGO J. GONZALEZ R.
DIEGO S. ESCOBEDO E.
EDER M. RIOS CASTILLO
EDGAR A. REA MENA
EDGAR I. FRAGOSO P.
EDGARDO J. CUERVO
EDMUNDO PEREZ R.
ELIA C. ARCE V.
ENOC GUERRA T.
ERICK B. TRUJILLO V.
ERICK FIGUEROA S.
ERICK GUTIERREZ H.
ERNESTO DAMIAN DE LA ROSA
ESTEFANIA A. PEREZ
FEDERICO VALDES
FERNANDO CASASUS
FERNANDO ESCALANTE G.
FERNANDO JIMENEZ
FOX McCLUOD
GABRIELA A. ROCHA G.
GABRIELA F.M.
GABY LORENZANA
GENARO GRANADOS
GERMAN RUIZ MORA
GISELA C. ALVARADO R.
GUADALUPE ROCHA
GUILLERMO A. MEDINA
GUSTAVO E. OSORIO R.
GUSTAVO MONTES M.
HAROLD ORTEGA A.
HECTOR A. C. CH.
HECTOR A. OBREGON L.
HECTOR ALONSO B.R.
HECTOR CASTAÑEDA
HECTOR H. LUGO DEMESA
HECTOR O. GUZMAN M.
HECTOR O. MARTINEZ LOPEZ
HECTOR S. HERNANDEZ
HENRY WILLIAM K.R.
HIRAM I. GONZALEZ
HUGO A. ARIAS I.
HUGO VALTIERRA H.
HUITZY CINTORA A.
HUMBERTO JIMENEZ
HUMBERTO SANCHEZ G.
ILSE VALVERDE M.
ISAI GUILLERMO R.
J. EDUARDO GONZALEZ H.
J. EDUARDO RODRIGUEZ
JAIME OLMON F.
JATZYRI D. BASILIO G.
JAVIER A. MEZA S.
JAVIER ALMANZA R.
JAVIER CERVANTES
JAVIER HERRERA
JAVIER OLIVARES
JAVIER VILLEGAS C.
JESSIEU
JESUS A. AGUILAR
JESUS I. ESCUDERO O.
JESUS J. FARIAS B.
JOHN TOBIAS
JONATHAN MENESES G.
JONATHAN SANCHEZ M.
JORGE L. ALANCASTER A.
JORGE L. FERREIRA
JORGE SAENZ RUBIO
JOSE A. GALVEZ
JOSE A. ORTIZ P.
JOSE A. ROSAS HERNANDEZ
JOSE C. LEZAMA M.
JOSE D. CAN MORENO
JOSE DE JESUS AGUIÑAGA G.
JOSE E. RANGEL M.
JOSE H.OCHOA G.
JOSE LUGARDO E.
JOSE M. MORENO G.
JOSE O. SAUCEDO L.
JOSE R. SANCHEZ S.
JOSUE A. ARIAS HDEZ.
JUAN A. MARISCAL R.
JUAN A. RODRGIUEZ A.
JUAN ALFONSO LLANAS
JUAN C. BON LOPEZ
JUAN C. MARTINEZ D.
JUAN C. MONTERO C.
JUAN C. SOLIS
JUAN G. SOTELO FLORES
JUAN PABLO ESPINO M.
JUAN PABLO ESPINOZA
JUAN S. RIOS F.
JULIAN H. GUZMAN
JULIO BELI RUVALCABA
JULIO C. GONZALEZ R.
KARLA L. SALAZAR M.
KARLA O. HUERTA N.
KINBER VARGA C.
KIRBY
KOUU MARTINEZ
LENIN OLVERA D.
LEONARDO D. MORALES D.
LUIS A. AQUINO M.
LUIS A. BASTARRACHERA G.
LUIS A. NUÑEZ G.
LUIS ANGEL SERVIN
LUIS ANGEL SESPINOZA
LUIS BERNAL F.
LUIS C. GALVAN
LUIS E. LEON M.
LUIS E. ROA T.
LUIS E. SIERRA O.
LUIS ENRIQUE M. DIAZ
LUIS R. REYES H.
MANUEL A. ALOR TORRES
MANUEL HERNANDEZ N.
MANUEL TURRENT H.
MARCO A. NIETO M.
MARCO A. ORTEGA Z.
MARIEL VILLARREAL C.
MARIO A. CHAVEZ SUAREZ
MARIO A. LOYOLA P.
MARIO BUSTAMANTE
MARIO CHIN OROZCO
MARIO F. VALENZUELA M.
MARIO H. AMAVISCA M.
MARTIN A. J.C.
MAURICIO CARRILLO F.
MIDORI GASCA
MIGEL A. RUVALCABA
MIGUEL A. CABRERA MADERO
MIGUEL A. RODRIGUEZ N.
MYKE & GINA
NESTOR A. ACOSTA C.
NURY CINTORA A.
OCTAVIO DEL REFUGIO HERRERA
OMAR A. RAMIREZ
OMAR S. NAYA M.
ORLANDO I. SEGURA R.
ORLANDO U. BEJARANO R.
OSCAR A. ESCUDERO O.
OSCAR E. ESCOBAR LOPEZ
PABLO D. RODRIGUEZ P.
PTHZIRI PNAHI MARTINEZ
RAFAEL LOPEZ S.
RAFAEL MARTINEZ B.
RAUL ALVAREZ A.
RAZIEL NIETO MARQUEZ
RENATO MARTINEZ RAMIREZ
RENE I. RAYA V.
RICARDO GARRIDO F.
RICARDO GONZALEZ
RODRIGO GARDUÑO L.
ROSARIO DE JESUS ROJAS CH.
RUTH I. VALENZUELA
SAMMY ROJAS P.
SANTIAGO I. MENDOZA G.
SERGIO DAMIAN C.A.
SERGIO DAVID ASH
SERGIO LUIS M.B.
SHADIA A. ESPEJEL
SIMON MARTINEZ
SONIA MARRON A.
SPOOKY
ULISES MARTINEZ C.
VICENTE ESCAMILLA G.
VICTOR A. ROJAS A.
VICTOR M. HERNANDEZ R.
VIOLETA E. LUNA O.
YURITZI I. JURADO G.

LECTORES INTERNACIONALES:



ARGENTINA
DANIEL HERNAN PUZIO
DEMIAN ANDRES CARRON RIVERA
JORGE ARAGON
MATIAS AGUERO



CHILE
ANDRES MIRANDA
CLAUDIO BRAVO
CRISTIAN ROJAS MONTAÑO
EDUARDO FUENTES HEREDIA
FELIPE OLIVARES
GUILLERMO ANAIS V.
JAIME A. CASTILLO
JONATHAN CILLAS MUÑOZ
JUAN PABLO ZUÑIGA C.
PEDRO L.S.
SEBASTIAN MARTINEZ TAPIA



COLOMBIA
CARLOS A. GOMEZ M.
DAVID BOLIVAR
JAIME ALBERTO CORDOBA
JHON ALEJANDRO ZAPATA R.
JOSE BLANDON
MOISES CHALJUB ROMERO
RAUL IRIARTE A.



COSTA RICA
ALFONSO LOPEZ MORA
ANDREI ROJAS ARIAS
JEREMY QUIROZ UMAÑA
PEDRO CHAVEZ MURILLO



EL SALVADOR
DANIEL MAURICIO GUARDADO
MIGUEL SERMEÑO
NELSON MIGUEL DORATT



ESTADOS UNIDOS
NELSON RIVERA



GUATEMALA
EDWIN PACHECO-C. PALENCIA
JOSEL A. MUÑOZ JUAREZ



PUERTO RICO
ROBERTO MARRERO



BOLIVIA
LUIS MUÑOZ DUARTE
SILVIA MUÑOZ DUARTE
DANIEL MUÑOZ DUARTE



REP. DOMINICANA
JAIME LUIS A. ROSARIO GONZALEZ
PAUL MATOS



PANAMA
BELLO
CARLOS HERRERA
DANIEL A.R.
KARIM DALY
OMAR
SIRO
YOEL



PERU
KENDY ITOMURA
VICTOR R. ZEGUNA G.



URUGUAY
ALEJANDRO DIAZ
ARIEL DIAZ
EDUARDO F.
JUAN MARTIN RODRIGUEZ
MIGUEL JAVIER OLIVERA

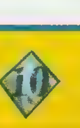


VENEZUELA
ALEJANDRO ANDRES CASTILLO C.
FABIO MANUEL PLASENCIA
JOSETO
JONATHAN ZULUAGA
RODRIGO MIGUEL GOMEZ


¡LLEGAN DESDE LA JUNGLA LAS NUEVAS
DK
FIGURAS DE ACCION
AGES 4 AND UP
DONKEY KONG
HIGH SWINGIN' DONKEY KONG
Aprovecha esta oportunidad para verdaderos coleccionistas, ya que Nintendo pone en tus manos las figuras de acción de los personajes que están causando furor en la actualidad. Son 4 diferentes modelos cada uno con accesorios extra y movimientos diferentes.
¡SON 4 MODELOS DIFERENTES Y EDICION LIMITADA!
Búscalas en los distribuidores autorizados:
Insurgentes 5687-7359
Taller de Luigi 5535-2090
Tepeyac 5759-0111
¡Recórcholis!
¡ Aviso de última hora !
Checa la caja de tu N64 Funtastic Series y encuentra un cupón canjeable por 1 Figura de Acción de Donkey Kong.
Nintendo
¡GRATIS!
VALE POR FIGURA DE ACCIÓN DE
1

NUESTRA PORTADA

Banjo-Kazooie fue un título en verdad polémico, ya que, mientras muchos lo alabaron por ser un gran juego de acción-aventura en 3D, del estilo de Super Mario 64, también fue criticado por la imagen tan infantil de los personajes. Como quiera que sea, este título causó furor en su momento, sobre todo porque dentro de ese cartucho, cuando conseguías terminarlo, Mumbo-Jumbo te hacía el anuncio de la secuela de este título, de nombre Banjo-Tooie, por lo que muchos medios de información de videjuegos, estuvimos a la espectativa por casi dos años, unos porque realmente lo esperábamos y otros por saber si en verdad Rare lanzaría este cartucho, ya que muchos aseguraban que se trataba tan sólo de una broma dentro del Banjo-Kazooie. El tiempo tiene todas las respuestas del mundo, y hace algunos días apareció Banjo-Tooie, la secuela. La forma y mecánica del juego sigue siendo la misma, ya que, básicamente, controlas a los personajes en ambientes 3D, y deberás enfrentarte a pequeños y molestos enemigos, a enormes jefes, obtener notas musicales, rescatar a los inútiles Jinjos y hacer muchísimos movimientos para atacar o alcanzar lugares lejanos.
Sin embargo, Banjo-Tooie, tiene muchas mejoras, tanto en gameplay, como en gráficos y sonido. Para empezar, en esta ocasión no controlarás a Banjo únicamente, sino que puedes usar a Kazooie independiente del oso, y también Mumbo-Jumbo será un personaje seleccionable. Debido a la separación de Kazooie de Banjo, cada uno, cuando son individuales, tendrán movimientos exclusivos, por ejemplo, Kazooie puede incubar huevos, volar y escalar superficies resbalosas, mientras que Banjo puede llevar consigo toda clase de artefactos en su mochila, además tiene la fuerza suficiente para darle batalla a los enemigos. Lo mejor, es que aún puedes jugar con Banjo y con Kazooie juntos, tal como lo hacías en el primer juego. Esto le da más movimientos a estos personajes. Deberás probar todos para saber en qué momento te pueden ser útiles. Además, la historia del juego ya no se trata de un cuento infantil, más bien es una parodia del mismo Banjo-Kazooie, llena de humor negro e irreverente, sin llegar al extremo de Conker's Bad Fur Day. La historia, pues, nos cuenta el regreso de Gruntilda, quien, junto con sus malvadas y torpes hermanas, intentará cobrar venganza de Banjo y de Kazooie. Obviamente, la pareja dispareja tendrá que aventurarse por una gran variedad de mundos para llegar al castillo de Gruntilda y regresarla a su tumba. Además del modo de historia, Banjo-Tooie cuenta con un modo de multiplayer,





muy similar al de Perfect Dark, pero como utiliza elementos y personajes propios del universo de Banjo, pues resultará en una comiquísima competencia de "a ver quién queda de pie hasta el final". En este modo de multiplayer tendrás más personajes a seleccionar. Regresando al modo principal de juego, otro detalle es que Banjo tiene la habilidad de transformarse en varias cosas, como en lavadoras, dinosaurios y más, tal como lo hacías en Banjo-Kazooie, sólo que está vez, las transformaciones son necesarias y no sirven nada más de diversión. Los gráficos fueron totalmente mejorados, por lo que la nitidez es tremenda, y más si cuentas con un Expansion Pak, ya que es compatible con este accesorio. Encontrarás mucho menos "Pop-up" en los gráficos (ese efecto que parece niebla), y esto te permitirá explorar más fácil las áreas. Otro punto que le favorece a este título es que cuenta con una gran variedad de cinemas display, que te van contando la historia de cómo Banjo y Kazooie se enfrentan contra Gruntilda. En cuestión de sonido, la música es mejor que en el título anterior, al igual que los efectos de sonido, que por cierto, son excelentes y se asemejan mucho a los utilizados en las caricaturas clásicas, sin embargo, las voces de los personajes siguen siendo sonidos y en realidad no hablan... por un lado está bien, ya que conserva la esencia del primer juego, pero tal vez no hubiera estado mal que los personajes estrenaran voces. Como lo mencionamos, Banjo-Tooie es un título que disfrutarás aunque no estés jugando, ya que los diálogos tan chistosos, harán que pases un buen rato de carcajadas. Banjo-Tooie es un juego que complacerá al 1000% a quienes disfrutaron Banjo-Kazooie, y, como ya está disponible y es un gran título de Acción-Aventura en 3D, merece estar en Nuestra Portada.

a fondo

Rush 2049

Después de haber visto la gran cantidad de títulos de carreras que lanzó Midway para el N64, nos quedamos muy contentos, ya que en con la salida del Nintendo Game Cube muchos títulos fueron cancelados, pero claro que estos mismos títulos tenían que hacer su aparición para el sistema portátil, el Game Boy Color y uno de esos títulos es San Francisco Rush 2049 del cual te hablaremos en esta ocasión.

Compañía

Compatible



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría

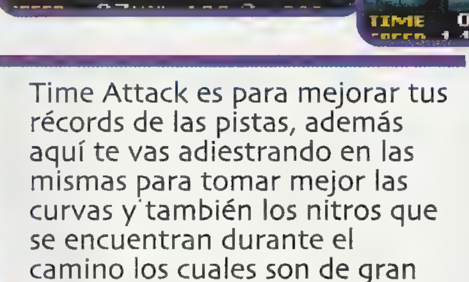


Lanzamiento





Primero que nada, este título cuenta con dos opciones de juego: Full Race y Time Attack. En full Race competirás con los demás coches (cinco en total) para ganar la carrera, ademas de que para continuar en el campeonato, tienes que llegar en cierta posición para que abras las pistas que siguen, por lo general tienes que llegar del tercer lugar para adelante y así seguir con vida o de lo contrario el juego se terminará, claro que también tienes que llegar al Check Point para continuar.

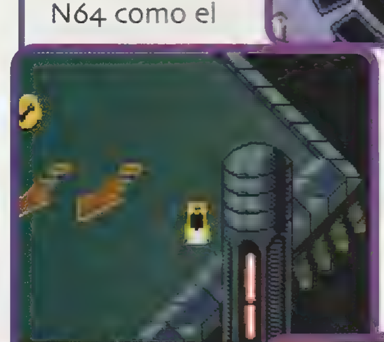


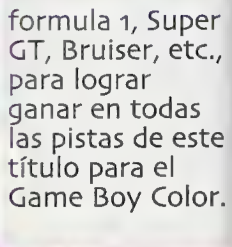
Time Attack es para mejorar tus récords de las pistas, además aquí te vas adiestrando en las mismas para tomar mejor las curvas y también los nitros que se encuentran durante el camino los cuales son de gran utilidad.

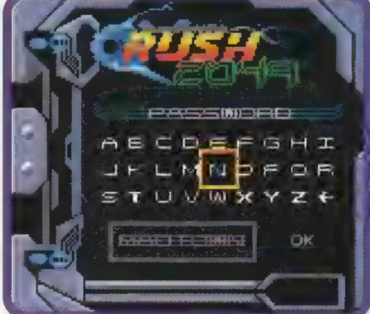




En este título podemos observar que tiene algunos coches que se encuentran en la versión de N64 como el formula 1, Super GT, Bruiser, etc., para lograr ganar en todas las pistas de este título para el Game Boy Color.







Como este juego no cuenta con batería para salvar tu avance, cuenta con la opción de password para seguir jugando en otro momento.



El modo en que los coches se mueven en la pantalla, es igual a otros títulos de carreras como Micro Machines, Test Drive 6 ó al título de Bikers Mice from mars de SNES en donde sólo utilizas la derecha y la izquierda del pad.

Como habíamos mencionado antes, durante la carreras encontrarás unos nitros, los cuales son de gran ayuda para ganar la carrera, claro que si los tomas todos y no chocas, es casi seguro de que logres el primer lugar ya que los demás coches corren un poco más rápido que tu.



Las gráficas son buenas y las pistas también, pero no cuentas con muchas y tampoco con muchos coches, pero la verdad los pocos que hay, son pasables.



En conclusión este título sólo te aguanta un rato, ya que por no contar con muchas pistas, en un rato que le dediques lo puedes terminar y por lo consiguiente lo único que puedes hacer es superar tus tiempos en Time attack, la verdad les faltaron más pistas para darle un poco más de replay value, además el modo de juego es muy sencillo y no cuenta con una opción de acrobacias como en el de N64, en pocas palabras, está muy básico.

Segunda Opinión

Como un gran aficionado de los juegos de carreras extremas, me puse muy contento de saber que habría una versión de San Francisco Rush para el Game Boy Color, pero eso no era todo; al saber que sería el 2049, no tardé en querer jugarlo porque la versión de Arcadia me pareció excelente. Cuando por fin pude jugarlo me dí cuenta de que resultó un juego un tanto pobre en pistas, coches y que el modo de juego "por arriba" resulta diferente al concepto y que más que nada, parece que estás jugando "Micro Machines" que San Fco Rush. En particular, creo que es un buen juego de carreras, pero no tanto si lo comparas con los demás de la serie o con otros juegos similares, esperamos que esto no vuelva a suceder si llega a haber un San Francisco Rush para el Game Boy Advance.

Panteón



Lo bueno es que:
-Esta muy fácil de entender.

Lo malo es que:
-Le faltaron más opciones de juego.
-Las pistas son buenas, pero después de un rato las tendrás bien medidas.
-No tiene muchos autos.
-Está muy light, o sea muy básico.

a fondo

007 The World is Not Enough

Por fin, el agente secreto más famoso del mundo tiene una excelente secuela en el mismísimo Nintendo 64.

Compañía

Compatible

Clasificación

Desarrollado

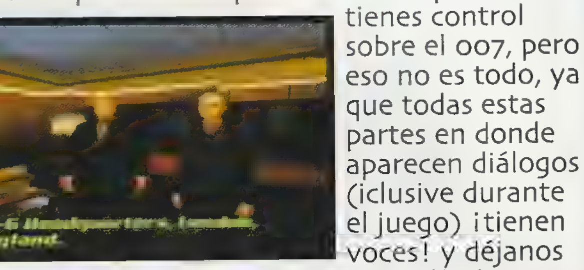
Memoria

Categoria

Lanzamiento

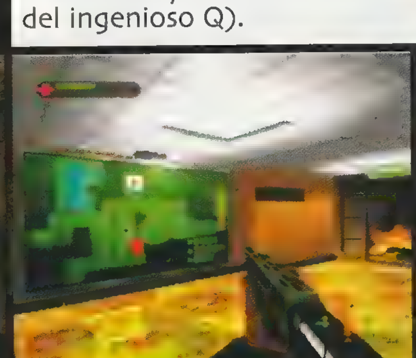
Sí, sabemos muy bien lo que estás pensando "Electronic Arts nunca le llegará ni a los tobillos al magnánime juego de Rare, Golden Eye"; y sí, nosotros pensábamos lo mismo, Eurocom (programadores de éste juego) no ha hecho trabajos demasiado impresionantes, pero a lo largo de este artículo verás lo que estos cuates han hecho con la licencia de James Bond.

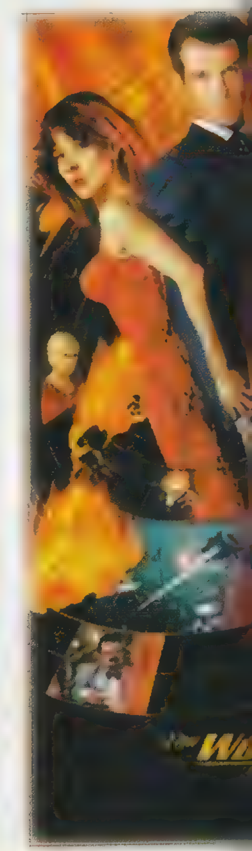
Para empezar, el juego cuenta con una gran variedad de cinemas en tiempo real que representan a un muy buen nivel las partes de la película en las que no tienes control sobre el 007, pero eso no es todo, ya que todas estas partes en donde aparecen diálogos (iclusive durante el juego) ¡tienen voces! y déjanos decirte que la gran mayoría de los diálogos fueron extraídos de la película junto con grabaciones extras para darle mayor emotividad al jugador.



En general, el juego es bastante sólido, sigue muy bien la línea de la película y no era para menos, ya que cuando EA compró la licencia de TWINE, esto incluía los planos de los Setts de la película, por lo que en todos los niveles pasarás por las huellas de Pierce Brosnan.

Gran variedad de detalles fueron incluídos en el juego, tales como el hecho de recargar las armas (muy al estilo de Perfect Dark), objetos secundarios que te servirán para finalizar la misión (documentos, goggles de visión noctura artefactos para abrir cerraduras y demás invenciones del ingenioso Q).









Uno de los detalles que nos pareció genial, fue el hecho de que a lo largo del juego nunca ves cajas de municiones, todas estas las obtienes cuando recojes las armas de los enemigos, y cuando se te terminan las balas de alguna arma, Bond la tira al piso (no tiene caso que guardes una arma sin municiones), ya que al recolectar nuevamente otra arma igual, tendrás las municiones y lógicamente el arma.

Una arma que nos dejó atónitos fue un lanzamisiles con cámara guía. Al disparar el misil aparecerá un recuadro en el que podrás ver la trayectoria del proyectil, para así guiarlo hacia el objetivo.

El control está impecable, de hecho los fans de GoldenEye o Turok no tendrán ninguna dificultad para comenzar a jugar. Las acciones que puede realizar el agente 007 son muy similares a los juegos antes mencionados, salta, dispara, nada y habla con los personajes que no representan un peligro para él, ni para la misión. Dentro del menú de opciones podrás encontrar el del control para ajustarlo a tu estilo de juego y necesidades.

Una misión que nos encantó en gado superlativo, es cuando Bond se encuentra en la mansión de Elektra (nos referimos al personaje interpretado por la actriz Sophie Marceau, no a la cadena de tiendas), donde tienes que adoptar el roll de todo un agente espía, ya que además de tener que esconderte de los guardias y no lastimar a ninguno de ellos, deberás preocuparte de las cámaras de vigilancia al igual que colocar dispositivos de grabación en los teléfonos y fotografiar documentos incriminatorios; en verdad que es una misión difícil y con bastante reto, tan solo por el hecho de que no entras y destruyes todo, sino que tienes que andar tras los matorrales.



Aunque Eurocom no se podría decir precisamente que son unos novatos, sí sentíamos que les hacía falta algo, tal vez una chispa o un poco de ingenio, sin embargo, al ver el excelente trabajo que han hecho con la licencia de James Bond en "The World is not Enough", se nota muchísima madurez en sus conceptos e ideas, sin contar la gran experiencia que han adquirido con la manipulación de polígonos al igual que las texturas. Por otra parte, el engine que manejaron para este juego se nota a leguas que les costó algo de trabajo gracias a los elementos antes mencionados, pero sin lugar a dudas les quedó de perlas. La interactividad con el resto de los personajes a lo largo del juego, le da bastante vida y aunque no se esforzaron demasiado, con la inteligencia artificial de los enemigos, sí te podemos decir que no es muy conveniente que te quedes de pie, tratando de dispararle a todo lo que se mueve, ya que sin lugar a dudas toda la horda de soldados llegarán a proporcionarte una gran dotación de plomo.

Con lo que respecta a la opción de Multijugadores, la verdad es que Eurocom se quedó algo corto a comparación del último trabajo de Rare, sin embargo, no es del todo malo.
Con la posibilidad de seleccionar entre una gran variedad de personajes, armas y 14 escenarios, TWINE tiene con qué defenderse, ya que el juego es rápido y bastante fluido, sin embargo, no se compara con las armas ni con la definición con la que Rare terminó PD, pero realmente nos sentimos alagados al ver que nuevos equipos de programadores con gran inventiva y sobretodo con muchas gana de hacer las cosas bien están sobresaliendo con buenos proyectos como éste.



Es MUY difícil no hacer comparaciones con GoldenEye, comenzando desde el tamaño del juego, ya que TWINE se llevó 256 Megas cuando GE sólamente utilizó 96. Por otra parte, en GE sí tenías algunas variantes de objetivos, pero casi siempre te encuentras en áreas de "Dispárale a Todo" mientras que en TWINE aún en los escenarios más movidos, ocasionalmente



tienes que cuidar tu dedo para no eliminar a los rehenes. Retomando el punto de los objetivos, en GE desde el principio te dicen qué es lo que tienes que hacer, pero en TWINE los objetivos aparecen en el momento en el que James se da cuenta de lo que tiene que hacer, por lo que desde la primera vez que juegas el título, tienes que estar a la espectativa de los diálogos para saber qué hacer.

En conclusión, TWINE tiene muy buenos puntos con lo que podemos catalogarlo como una excelente adaptación de la película y aunque en un punto de vista muy general, Rare domina más el Nintendo 64 que Eurocom, este último tiene ideas muy buenas que supieron concretar de manera excelente para darnos un juego lleno de acción con bastante dificultad y extremadamente divertido.



Segunda opinión

Durante todo este tiempo hemos visto grandes juegos de primera persona y claro que los títulos que más sobresalen (desde mi punto de vista) son GoldenEye, Perfect Dark y los tres títulos de Turok, que son una gran opción para aquellos que buscan acción. Ahora tenemos la oportunidad de ver un título más, que es 007 "The World is not Enough", el cual lo lanza una nueva compañía que no había hecho títulos de este género como Electronic Arts (claro que programado por Eurocom) donde nos muestran algunos avances, pero por ser la primera vez que programan un título de este estilo, también les faltaron algunas cosas. Lo que nos pareció bueno fue que la historia está apegada a la de la película como en GoldenEye, eso es lo bueno, lo malo es que las armas y opciones son mejores en otros títulos que en este, pero no es gran problema. En conclusión es muy recomendable este título, pero no esperen ingeniosas armas como las que RARE programa (si Eurocom y Rare se hubieran juntado, la verdad estaríamos disfrutando del mejor título con sus ideas).

EWAWO.

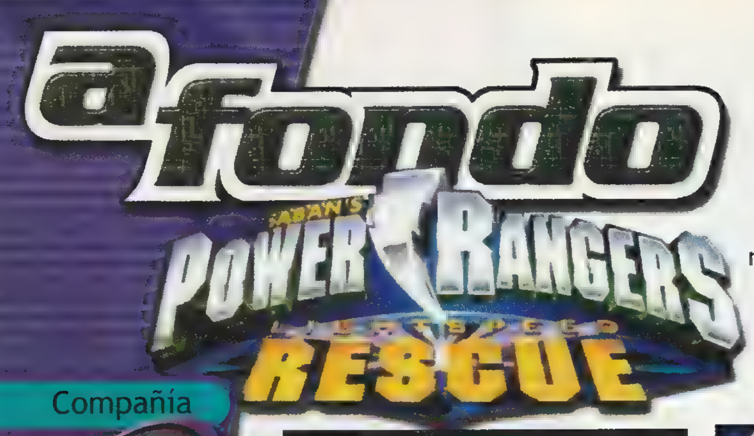
007 The World is Not Enough

Lo bueno es que...

-Es un verdadero juego de James Bond.
-Tiene acción e intriga como en la película.

Lo malo es que...

-No mejora mucho al utilizar el Expansion Pak
-Sí, los personajes se ven algo cuadradones.





Si después de leer nuestra revista por un tiempo llegaste a pensar que el peor juego de la historia era Supermán de Titus, pues sí, pensaste bien, aunque finalmente llegó un poderoso retador para destituirlo del título, nosotros ya hicimos nuestra elección del peor, pero finalmente la decisión es tuya (es la que verdaderamente cuenta).

Compañía



Compatible



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento



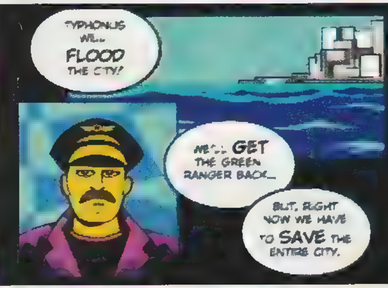


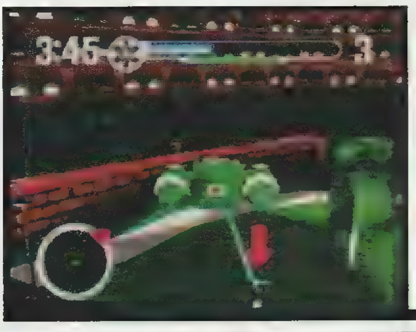
La verdad nos fuimos con la finta de pensar que al cambiar la licencia de los juegos de los Power Rangers, de Saban con THQ, estos juegos de alguna manera mejorarían, (ojo dijimos sólo de alguna manera), pero desafortunadamente parece que la historia sigue siendo la misma, la popular serie de televisión que data de 1991, sigue inspirando historias sin mucho contenido, incluso para el N64.



´Lo que hay que hacer en este cartucho, que por cierto lleva el mismo nombre de la actual serie de los Power Rangers, es salvar a la ciudad muchas veces de los continuos ataques de los monstruos que envía el malvado Diabólico, el juego se divide en tres opciones diferentes. Para empezar están los modos de capítulos donde tendrás que rescatar a inocentes de las trampas que han tendido los destructivos villanos de la serie de televisión, para ello cuentas con dos tipos de vehículos diferentes, los que van por aire y los que van por tierra, en ambos casos depende del Power Ranger que estés usando las habilidades de los vehículos, por ejemplo, en algunos casos volarás con la Green Ranger para rescatar a tus compañeros, y en otras viajarás con la Yellow Ranger para recoger cajas perdidas en una ciudad repleta de naves enemigas. Curiosamente cuando vas en la ciudad en tu vehículo, es probable que, mientras tratas de rescatar a los ciudadanos o limpiar los desechos que los monstruos dejaron, golpees o destruyas en tu camino a inocentes, así que mucho cuidado.

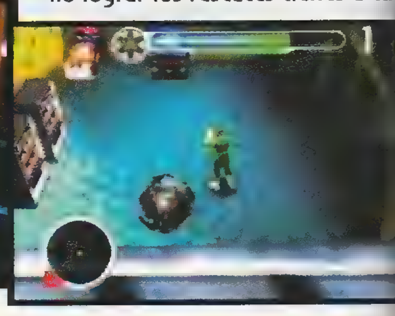








En todos los casos tu misión es terminar la tarea encomendada en un tiempo determinado, evitando por supuesto ser derrotado antes de encontrar lo que buscas, para que te sea más sencillo lograr los rescates tienes a tu disposición un sencillo radar que te permite localizar sin problema los puntos hacia donde debes dirigirte, teniendo como ventaja los múltiples ítems que encontrarás en el camino.







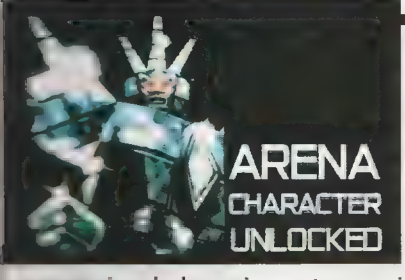
La otra opción que existe es la de Story, en ella podrás ver los cinemas en forma de cómic y avanzar en la historia mientras avanzas en el juego, para que cuando termines el cartucho puedas leer la historia sin necesidad de entrar en los capítulos.

Finalmente y en caso de que quieras cambiar de aires, puedes entrar a la opción Megazord Aren;, en esta opción puedes jugar con un amigo y recrear las batallas de los Monstruos imitando sus ataques y poderes. Al principio sólo podrás usar a dos Super robots, pero a medida que avances en el modo de los capítulos podrás abrir los peleadores nuevos hasta poder utilizar al mismísimo Mega Megazord. Como tip te podemos decir que estos peleadores pueden usar los ataques especiales cuando la barra roja situada bajo la barra de energía normal está llena, el ataque lo realizas presionando el botón C derecha o bien con C izquierda, en caso de que tu oponente te ataque sin piedad, puedes tratar de detener sus ataques poniendo defensa con el botón B.

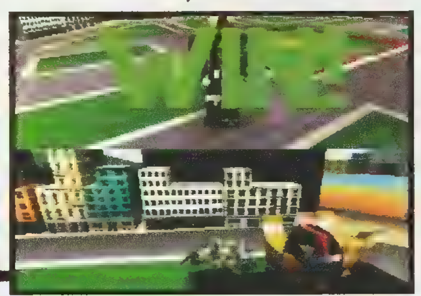


Una vez que terminas el juego en el modo de capítulos, tienes la opción de sacar niveles secretos, para hacerlo lo único que tienes que hacer es dejar presionado el botón Z mientras eliges una de las historias dentro de los tres capítulos principales.





En general, y a pesar de ser un juego que se desarrolla en 3D, Power Rangers Speed Rescue no es de ninguna manera el mejor juego de estos personajes, seguramente trataron de darle algo de interés incluyendo al personaje exclusivo de la séptima temporada de transmisión de la serie de televisión, el poderoso "Titanium Ranger", con todos los sonidos y voces originales de la serie norteamericana. Desfortunadamente no fue suficiente ya que la historia deja mucho qué desear y no pasa de ser un capítulo normal de la serie de televisión. Los gráficos son malos y los movimientos de los personajes son sumamente limitados, no saltan y no tienen otro ataque que los disparos de larga distancia, no tiene valor de replay, ya que cuesta exactamente el mismo trabajo terminar el juego en modo Hard que en Easy y luego de terminarlo no hay mayor sorpresa que el nivel oculto y los personajes para el modo Megazord Aren.





Definitivamente y lo recomendamos muy seriamente, sería un acto de mucho valor hacerse de este título, por salud mental te recomendamos que hagas un análisis muy exhaustivo de este artículo antes de que trates siquiera de jugarlo, incluso si eres super fan de los Power Rangers, cuidado este juego podría hacer que termines por detestar la serie.

Segunda Opinión

Para todos los fans de los Power Ranger que buscaban un buen título de esta serie y pensaron que por salir uno para el N64 verían su sueño hecho realidad, pues déjanos decirte que está mejor el título de peleas de los Power Rangers que salió para el Super NES (que es el mejorcito con estos personajes) que este título, el cual está basado en la serie, pero no tiene mucha acción, está limitado en movimientos y la verdad para jugadores que para estas alturas buscamos retos difíciles de vencer, éste hasta te causará risa, pero si eres de lo curiosos que quieres ver de qué trata este juego y no te importa gastar tu dinero, te recomendamos que lo "rentes", porque comprarlo sería un error, ya que al cabo de un rato vas a cambiar de juego y este lo olvidarás en el desván de los juguetes.

EWAWO



LO BUENO ES QUE:
Pudimos ponerte a salvo a tiempo antes de jugarlo.
Generalmente lectores como tú nos hacen caso.
Una vez terminado el artículo, el cartucho fue completamente destruído.

LO MALO ES QUE:
Tuvimos que jugarlo.
Terminamos el cartucho en menos de 2 horas.
Un colaborador se lastimó la mano en el proceso de destrucción del cartucho.

a fondo

Big Mountain 2000

Los Deportes sobre nieve más importantes son el Gran Slalom, La caída libre y el Slalom sencillo, puede ser con skies o lo más inovador del momento, que es con una tabla de aproximadamente de 40 cm de ancho con los 2 pies sobre ella y para esto South Peak ha creado un gran título de estos deportes.



Compañía



Compatible



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado



Memoria

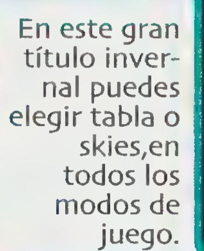


Categoría

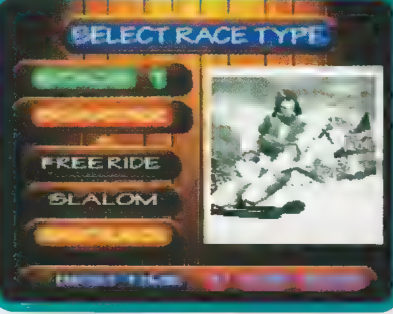


Lanzamiento





En este gran título invernal puedes elegir tabla o skies,en todos los modos de juego.



En Big mountain 2000 existen varios modos de juego: Championship, 2p Battle y Time Attack.



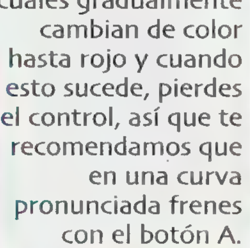


En el modo de Championship puedes escoger a tu jugador y dependiendo el que elijas tendrá diferentes habilidades en la pista, como velocidad, agilidad, etc.

Debes tener cuidado con las curvas, porque a lado de ti aparecen unos semicírculos los cuales gradualmente cambian de color hasta rojo y cuando esto sucede, pierdes el control, así que te recomendamos que en una curva pronunciada frenes con el botón A.





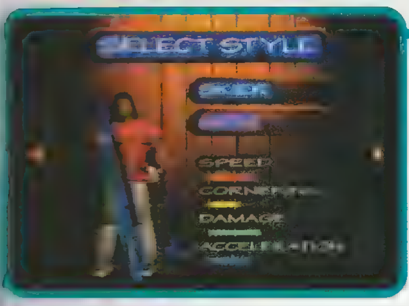


Championship es una carrera en la que tienes que lograr los mejores tiempos y llegar en primer lugar. Una vez que termines las tres categorías (Slalon, Caída libre y Gran slalon) en primer lugar, podrás cambiar de stage.



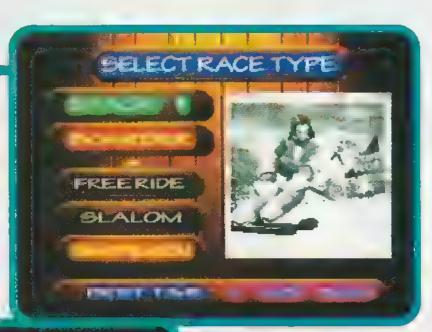
Existe un lugar donde dice Jump, ahí puedes hacer piruetas en el aire mientras vas cayendo y te van dando puntos y habilidades.





Puedes escoger el estilo de tu jugador en la carrera así como la tabla o skis que quieras que utilice. Te recomendamos ...s. pues tienes más de establidad que en la ... porque el apoyo es sobre tus 2 pies.

También puedes elegir el equipo de tu jugador como puede ser el color de la tabla o de los skis incluso, puedes cambiar el color a la vestimenta de tu jugador.



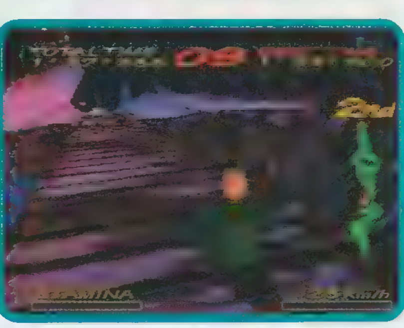
En Stage puedes elegir hasta cuatro montañas diferentes para descender y obtener tus medallas. Claro, si el número de stage es alto el nivel de dificultad será mayor y aparecerá la palabra Clear, cada que termines un stage satisfactoriamente.

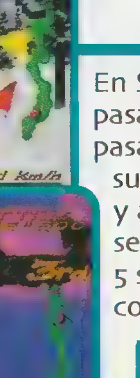




Caída Libre es un simple descenso, pero debes tener cuidado con los árboles que están a tu paso, también hay caminos con bifurcación en el trayecto de la bajada estos pueden ser cortos o ser un poco más largos. Existen varios chek points que sirven para que te aumentan el tiempo (que va en retroceso) y no se acabe antes de llegar a la meta.

Algo increíble en este súper título es que puedes hasta skiar sobre puentes de madera sin nieve, esto en verdad es una innovación.

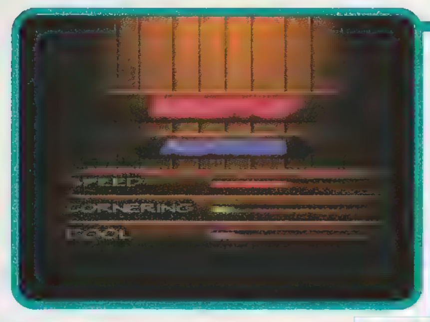




En Slalom tienes que bajar la misma montaña pero aquí debes pasar entre las banderas que están marcadas. Cada vez que pasas una de estas, te van subiendo tiempo, por cada una te suben 1 segundo, es decir, la primera 1 segundo, la segunda 2 y así hasta llegar a 5; si llegas a 5, las siguientes serán de 5 segundos y no más, pero si te brincas una bandera te quitan 5 seg. y al pasar por la siguiente empieza otra vez tu contador desde 1 seg.

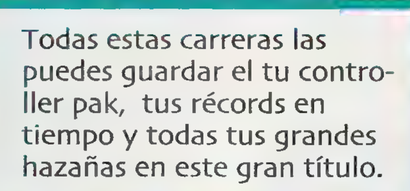
En el Gigiant Slalom es lo mismo, pero las banderas están un poco más separadas y las pendientes son de la misma montaña.





Cada que terminas una carrera con buena velocidad o con buena agilidad le suben a tu jugador las habilidades.

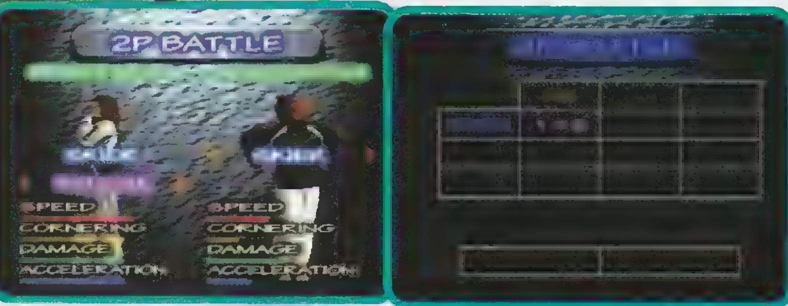




Todas estas carreras las puedes guardar el tu controller pak, tus récords en tiempo y todas tus grandes hazañas en este gran título.



En 2P Attack puedes escoger a tus skiadores en el estilo que sea y con la ropa que sea, pero aquí tienes un segundo competidor contra ti y tienes que llegar en primer lugar en toda una lucha en el descenso.



Time Attack es una carrera de descenso contra reloj; aquí debes romper tu propio record de tiempo en el descenso y tus mejores piruetas.

Big Mountain 2000 es un super título en el cual tienes que usar tus habilidades para no caer de los skies o de la tabla y aparte necesitas llegar en primer lugar y respetar el tiempo, pasar por los check points, etc. y claro como buen juego de rutas, tiene unos sorprendentes atajos.

Segunda Opinión

Big Montain 2000 es un nuev
decoroso intento por traer has
tu N64 toda la emoción de
deportes más populares de desce
so de montaña en cuanto a
categoría de deportes de invier
Con interesantes personajes y
incursión de nuevos movimiento
habilidades, Big Mountain 2000
convierte en un juego muy diver
do y vistoso; un detalle que defi
tivamente es muy atractivo es
buen control de movimiento de
personajes y la sensación de ve
cidad mientras estás compitien
Algo que estoy seguro te va
encantar es que éste no es
típico juego para pasar el rato,
valor de replay es alto gracias
que definitiamente no es
juego sencillo, es probable que
principio te cueste un poco
trabajo acostumbrarte al u
del control, pero luego de
rato de jugarlo te parece
mucho más atractivo y diver
do. Muy recomendable pa
amantes de la velocida

ARKHA



Lo bueno es que
- Se ven muy reales los golpe
contra los árbole
- Diferentes recorrido
- Se pueden hacer diferente
piruetas en el aire

Los malo es que
- Es que necesitas much
tiempo para que te suba
tus habilidade
- No se alcanzan a apreciar lo
caminos por la nieve blanca y e
fondo igua

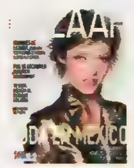
UN REGALO
PARA QUE TE RECUERDEN
TODO EL AÑO

¡No pierdas tiempo!

comunícate ahora mismo al teléfono en el D.F.: **54 20 48 18**
desde el interior, sin costo: **01 800 907 31 00**
envía tu cupón por correo o vía fax al: **52 61 27 99**
conéctate por e-mail a: **suscripciones@editorial.televisa.com.mx**



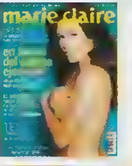
25% de descuento



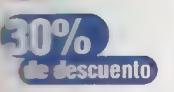


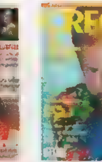


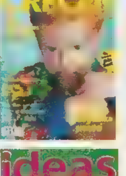


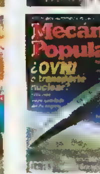










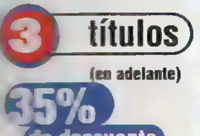




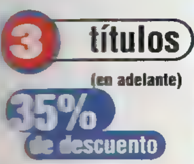


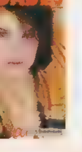




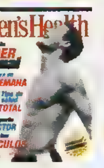
(en adelante)





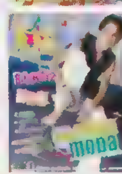
















¡AHORRA! Y DA UN SÚPER REGALO

UN REGALO PARA QUE TE RECUERDEN TODO EL AÑO

SUSCRIPCIONES

MI NOMBRE: ____ EDAD: ____
DIRECCIÓN: ____
CIUDAD: ____ ESTADO: ____ CÓDIGO POSTAL: ____ TELÉFONO: ( )
SÍ, DESEO **ADQUIRIR**: 1 TÍTULO ☐ 2 TÍTULOS ☐ 3 TÍTULOS ☐
INDICA CUÁLES: ____

REGALO PARA: ____
DIRECCIÓN: ____
CIUDAD: ____ ESTADO: ____ CÓDIGO POSTAL: ____ TELÉFONO: ( )
SÍ, DESEO **REGALAR**: 1 TÍTULO ☐ 2 TÍTULOS ☐ 3 TÍTULOS ☐
INDICA CUÁLES: ____

REGALO PARA: ____
DIRECCIÓN: ____
CIUDAD: ____ ESTADO: ____ CÓDIGO POSTAL: ____ TELÉFONO: ( )
SÍ, DESEO **REGALAR**: 1 TÍTULO ☐ 2 TÍTULOS ☐ 3 TÍTULOS ☐
INDICA CUÁLES: ____

FORMA DE PAGO: CHEQUE ☐ GIRO POSTAL ☐ CHEQUE BANCARIO ☐ **TOTAL A PAGAR: $**
A NOMBRE DE **EDITORIAL TELEVISA, S.A de C.V.** BANCO EMISOR: ____
TARJETA DE CRÉDITO: VISA ☐ MASTERCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐
NÚMERO DE TARJETA: ____ FECHA DE VENCIMIENTO: ____

FIRMA AUTORIZADA: ____

En caso de que necesites más cupones de regalo, anexa una fotocopia de estas suscripciones.

COSTO DE SUSCRIPCIONES

Quo, Men's Health, Harper's Bazaar, Elle, Eres Novia, Automóvil Panamericano, Cosmopolitan, Marie Claire, Muy Interesante	12 ejemplares	$20 c/u	$240.00
	25% de descuento x 1 título		$180.00
	30% de descuento x 2 títulos		$168.00
	35% de descuento x 3 títulos		$156.00
Vanidades	26 ejemplares	$20 c/u	$520.00
	25% de descuento x 1 título		$390.00
	30% de descuento x 2 títulos		$364.00
	35% de descuento x 3 títulos		$338.00
Crecer Feliz, Buenhogar, Somos, Club Nintendo, Mecánica Popular, Eres Niños, Padres e Hijos, Tú, Geomundo, Ideas para tu hogar	12 ejemplares	$15 c/u	$180.00
	25% de descuento x 1 título		$135.00
	30% de descuento x 2 títulos		$126.00
	35% de descuento x 3 títulos		$117.00
Cocina Fácil, Familia Saludable, Conozca Más, Cristina	12 ejemplares	$12 c/u	$144.00
	25% de descuento x 1 título		$108.00
	30% de descuento x 2 títulos		$100.80
	35% de descuento x 3 títulos		$93.60
Deporte Internacional	26 ejemplares	$12 c/u	$312.00
	25% de descuento x 1 título		$234.00
	30% de descuento x 2 títulos		$218.40
	35% de descuento x 3 títulos		$202.80
Eres	24 ejemplares	$12 c/u	$288.00
	25% de descuento x 1 título		$216.00
	30% de descuento x 2 títulos		$201.60
	35% de descuento x 3 títulos		$187.20
National Geographic en Español	12 ejemplares	$30 c/u	$360.00
	Oferta única:		$300.00
Golf Digest en Español	12 ejemplares	$30 c/u	$360.00
	25% de descuento x 1 título		$270.00
	30% de descuento x 2 títulos		$252.00
	35% de descuento x 3 títulos		$234.00
Smart Bussines, PC Magazine	12 ejemplares	$25 c/u	$300.00
	25% de descuento x 1 título		$225.00
	30% de descuento x 2 títulos		$210.00
	35% de descuento x 3 títulos		$195.00
Furia Musical	24 ejemplares	$10 c/u	$240.00
	25% de descuento x 1 título		$180.00
	30% de descuento x 2 títulos		$168.00
	35% de descuento x 3 títulos		$156.00

¡APROVECHA!

UNA REVISTA PARA CADA ESTILO DE VIDA

- El primer ejemplar llegará a más tardar en 4 semanas a partir de que recibamos tu orden.

EDITORIAL TELEVISA Av. Vasco de Quiroga 2000 Edificio E, Depto. de Suscripciones 1er. piso, Col. Santa Fe, C.P., 01210, México D.F.

RECORTA AQUÍ

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR
SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA
RE-ETE-DF-014-97
AUTORIZADO POR
SEPOMEX



El porte será pagado por:

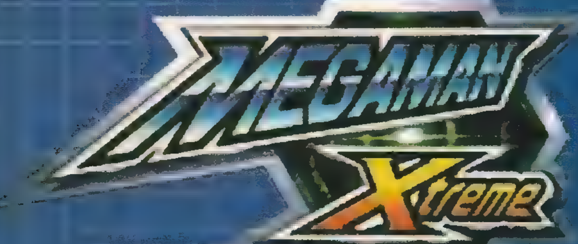
Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Departamento de Suscripciones
Apartado Postal 16-097,
02011, México, D.F.

RECORTA AQUÍ

¡AHORRA!
Y DA
UN
SÚPER
REGALO

Previo



¡Megaman está de regreso! Así es, Capcom ha decidido lanzar un título más de este popular personaje y se trata de Megaman Xtreme. Después de bastante tiempo de que Megaman había aparecido para el Game Boy, ahora regresa pero ya no es el Megaman donde pelea contra el Doctor Wily, sino que es una nueva aventura, pero tomando la forma que tiene en Mega Man X, que salió para el SNES.







Para los que no lo conozcan, Megaman apareció desde el NES, en donde él tenia que enfrentar a varios robots que estaban bajo las órdenes de un científico llamado Dr. Wily el cual tiene como misión apoderarse del mundo. Para el NES aparecieron 6 títulos de éste y también aparecieron algunas versiones en Game Boy Color, pero después apareció la saga de Megaman X, en donde el mismo personaje (pero más futurista, por así decirlo) tiene que enfrentar a varios reploids que quieren dominar el mundo, el líder de los reploids es un robot llamado Sigma el cual es el enemigo a vencer.

Compañía
CAPCOM

Compatible con

Jugadores
1 Jugador

Clasificación



Desarrollado por
CAPCOM

Memoria
8 MEGAS

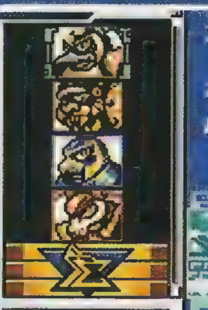
Categoría
Acción

Lanzamiento
Enero 2001

En esta aventura tendrás que detener a unos robots que están haciendo de las suyas, pero ¿quién? o ¿quiénes están detrás de esta destrucción?, pues eso lo tendrá que averiguar Megaman junto con su compañero de batalla Zero quien ha traído a un nuevo aliado para que les ayude con la información y los mantenga al tanto de los movimientos del enemigo.







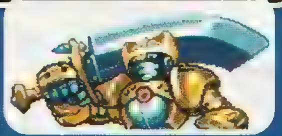
Para los que son fieles seguidores de Megaman, en este título tenemos algunos enemigos que aparecieron durante la serie de SNES como son Storm Eagle, Spark Mandril, etc., los cuales llegan al Game Boy ¡con su stage íntegro!, a lo que nos referimos es que si tú tuviste oportunidad de jugar la serie de Megaman X en el SNES, te darás cuenta al jugar este título del GBC que los stages son idénticos a los que salieron en dicho sistema, algo muy bueno para recordar los viejos tiempos.





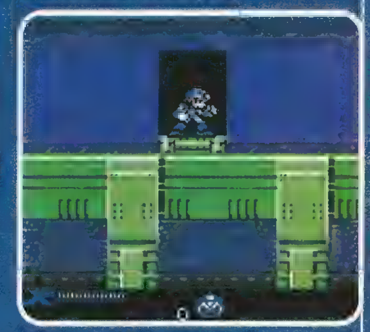
Claro que te toparás con algunos enemigos que siguen siendo el dolor de cabeza de Megaman, tal es el caso de Vile quien sigue haciendo de las suyas con tal de seguir molestando a nuestro héroe. Tampoco podían faltar las caras nuevas, ya que





durante los aconte-cimientos del juego, te darás cuenta que tendrás una contra-parte enemiga, así es, los enemigos principales (o los que así parecen durante el juego) cuentan con su "chalán" el cual los mantiene informados, haciendo la lucha más pareja, tres contra tres.

Como siempre, Megaman obtendrá el poder de sus enemigos vencidos para vencer a los robots que faltan, además que,



siempre hay una arma que daña más a un enemigo. Durante el juego encontarás unas pequeñas bases, las cuales son algo así como una media meta, para que cuando seas eliminado, continúes desde ese punto y no tengas que empezar desde el principio.

La música del juego es igualita a la del SNES y la verdad que les quedó muy bien, ya que son los mismos BGM, claro que la movili-dad está muy buena y los gráficos ni hablar, vaya que los títulos de Game Boy de esta última generación están quedando muy bien.



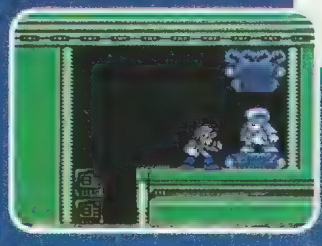




Para los que no tuvieron la oportunidad de conocer la serie, les diremos que la temática es destruir a los robots que están destruyendo la ciudad. Durante los stages de los robots te encontrarás unos corazones, los cuales te aumentarán la barra de energía y en algunos estarán los contenedores de energía, que a diferencia con los del Megaman normal, estos lo puedes recargar al tomar las cápsulas de energía cuando tú estés lleno.



Otra cosa que puedes encontrar son las cápsulas del Dr. Light, en las cuales obtendrás habilidades nuevas, las cuales serán muy útiles, como aguantar más los golpes, que tus disparos sean más mortales, etc. con lo que tendrás más ventaja para detener a los robots. Claro que para los que ya conocen la serie, esto no es



nuevo y si t´y ya jugaste los títulos de SNES y te acuerdas de la ubicación de estos, serán todavía más fáciles de encontrar, ya que como lo mencionamos antes, las escenas son las mismas, aunque algunas tienen una ligera variación, pero en general son las mismas.

En general nos gustó mucho esta versión donde hacen una compilación de los enemigos que salieron en la serie y además están tal cual como en el SNES, aunque la historia es diferente ya que aparecen nuevos personajes, sólo nos queda una duda, ¿sera el mismo enemigo de la saga de Megaman X o será uno nuevo?







Seguramente recuerdas a Miguel y Tulio, ¿nooooo?, pues entonces imagina que este artículo te llevará directamente a encontrarte con la ciudad perdida de El Dorado; y que todo lo que tienes que hacer para vivir esta aventura es encender tu GBC, ¿estás listo?

Compañía



Compatible



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría

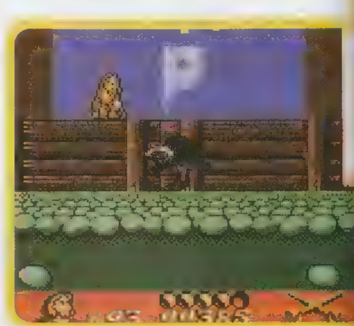


Lanzamiento





El verano pasado, se estrenó la cinta El Dorado (Road to El Dorado) de la compañía Dreamworks, en esta cinta dos particularmente distraídos caza-fortunas, se topan con un legendario mapa que indica el camino para un lugar fantástico donde, según la leyenda, abunda el metal más codiciado y deseado del mundo, en un lugar perdido en México conocido como El Dorado, "La Ciudad perdida del Oro". Pues bien, para no perder la buena costumbre, la gente de Ubi Soft, se dio a la tarea de revivir la historia de la película en un cartucho para el GBC.



En esta aventura podrás escoger entre Miguel y Tulio para empezar a jugar y tendrás que enfrentarte a 30 diferentes enemigos, en 6 niveles de plataformas, y por si fuera poco cuentas con la posibilidad de abrir niveles secretos encontrando las Ubi Keys.



En general el juego presenta diferentes detalles que lo salvan de caer en la terrible enfermedad de los juegos de plataformas para este sistema, como por ejemplo el buen aprovechamiento de los recursos del sistema para crear escenarios con gráficos y escenas con buen nivel de dificultad como la escena de "The Bull Run", en la que tienes que librar diferentes obstáculos mientras corres tratando de evitar que un toro gigante te embista.



Lo que hay que hacer es muy sencillo, durante tu recorrido tendrás que recoger monedas y sacos con dinero, las monedas incrementan tus puntos y los sacos se acumulan y sirven como armas para lanzar contra tus enemigos, pero no te preocupes, para atacar a los animales y soldados que encuentres en el camino, cuentas también con un espada para ataques en corto, las armas las eliges dependiendo de la situación con el botón Select. En caso de que los círculos que indican la energía estén bajos, lo único que debes hacer es buscar uno de los ítems que te ayudan a reestablecer la energía (parecen panales de miel).





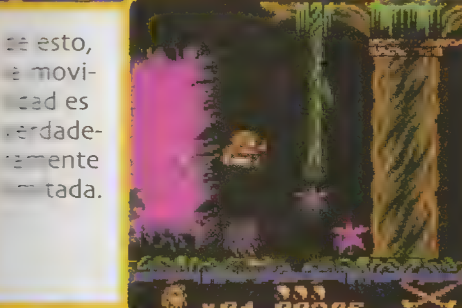


Al final de cada escena encontrarás partes del mapa que te indicarán el fin del stage y que te permitirán abrir nuevos stages y así seguir avanzando. Luego de obtener casi todas las partes del mapa, tendrás que vencer a varios subjefes que se te presentarán en el camino, no te preocupes, todos son a pesar de su tamaño, muy fáciles de vencer.





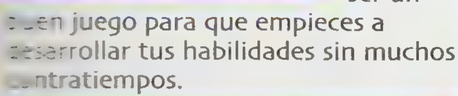
Gráficamente y hablando del juego en general no esperes demasiado, el juego se desarrolla en escenarios simples y la verdad sin mucho chiste, y en cuanto a la movilidad, pues verdaderamente les faltó muchísimo, los movimientos son poco útiles y muy limitados, quizá lo más rescatable sea la longitud de los saltos y la posibilidad de hacerte bolita en la escena del toro, pero fuera de esto, la movilidad es verdaderamente limitada.







Definitivamente éste es un juego pensado para niños sin mucha experiencia en videojuegos, si ya tienes algo de experiencia, The Road to el Dorado , te parecerá tedioso y aburrido, pero si estás comenzando, éste puede ser un buen juego para que empieces a desarrollar tus habilidades sin muchos contratiempos.





Segunda Opinión

Claro que no podía faltar un título de esta película, Gold and Glory, The Road to El Dorado es un gran juego donde se desarrolla la gran aventura de Miguel y Tulio. A muchos de nosotros nos gusta este tipo de títulos, ya que son muy buenos y la verdad es que éste no se queda atrás. Como siempre tendrás que recolectar ítems, vencer enemigos (jefes), pero hay algunas escenas donde le falta algo de "acción". Este título es algo fácil, por lo que a los videojugadores expertos los dejará algo insatisfechos, pero si a ti te gustó la película y eres de los que prefieren disfrutar el juego y no les importa tanto la dificultad, este título es recomendable.

EWAWO

The Road to El Dorado

LO BUENO ES QUE:
Tienes la posibilidad de escoger a placer a cualquiera de los 2 personajes principales al iniciar tu aventura.
Se aprovecha el recurso del puerto infrarrojo, mediante las Ubi keys
La historia es prácticamente la misma que la de la película.

LO MALO ES QUE:
Todos los escenarios son muy parecidos entre sí.
A pesar de ser un juego donde Dreamworks tiene que ver, no se nota mucho el trabajo por lograr un buen juego.
Incluso en los cinemas se nota la falta de dedicación y creatividad para hacer de éste un buen título.



rayados

Nuevas Cámaras I-Zone

¡La navidad está a la vuelta de la esquina! Y qué mejor que capturar los regalos, la cena, los abrazos, la fiesta y todos esos momentos tan padres, con una cámara instantánea Polaroid y así no tengas que esperar tanto para ver cómo salen las fotos. Y hablando precisamente de esto, de verdad que los cuates de Polaroid siempre se ponen "la del Puebla" con los obsequios para ti, y eso nos da mucho gusto. En esta ocasión, Los Rayados y Polaroid queremos darte una de las seis cámaras I-Zone que tenemos por acá... ¿Que ya tienes una? Tal vez, pero seguramente no tienes el nuevo modelo, que viene en colores azul y rojo traslúcido... ¡están de pelos! Y si no tienes una I-zone, aprovecha, que es tu oportunidad.
Lo único que debes hacer es enviarnos en una carta, una foto donde sostengas una batalla contra Mewtwo en Pokémon Puzzle League. Recuerda que la foto es recomendable tomarla en un cuarto totalmente obscuro y, desde luego, debes enfocar bien. El sobre debe tener un dibujo (arte en sobres) de Wario disfrazado de otro personaje, si no, tu carta no participará. No olvides incluir todos tus datos, como nombre completo (no seudónimos), dirección, teléfono o e-mail (si tienes), si no tiene estos datos tu carta, tampoco

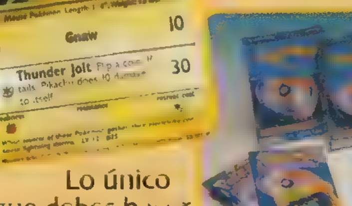


será válida. Tienes hasta el 30 de diciembre para hacernos llegar la carta, ya que después de ese día, las cartas que lleguen no serán tomadas en cuenta. Las seis primeras cartas que lleguen, cumpliendo con los dos requisitos (el arte en sobres y la foto), se harán acreedores a una I-zone traslúcida. Sólo pueden participar las cartas que sean del interior de la República Mexicana (si eres del D.F. o del área metropolitana, no puedes participar).



Conviértete en un Pokémon Trading Card Master

Si eres un pokéfan de hueso colorado, seguramente ya has jugado Pokémon Trading Card Game, o si eres un fan de los juegos de Rol, tipo Magic, también lo has de conocer. Pero si no sabes de qué estamos hablando, es hora de que te pongas al corriente. Nuestros amigos de Hasbro y Los Rayados, tenemos para ti 50 Decks completos (60 cartas) y 50 Boosters (11 cartas) del juego de Pokémon Trading Card Game. ¿Cómo puedes obtener uno? Muy fácil.



Lo único que debes hacer es enviarnos una carta, donde nos digan el nombre de los 251 pokémon. La carta debe incluir un arte en sobre de tu Pokémon favorito. Fácil, ¿verdad? Las primeras cincuenta cartas que lleguen, tendrán un Deck y las siguientes 50, tendrán un Booster. Recuerda, si no incluyes tus datos completos, como nombre, dirección, teléfono o e-mail, o si no incluyes el arte en sobres, tu carta no será tomada en cuenta. Esta promoción es válida únicamente para las cartas del D.F. y del área metropolitana (si eres del interior de la República Mexicana, no puedes participar). El último día para que nos hagas llegar tu carta es el 30 de Diciembre.

Los Rayados te Informa:

Debido a que la lista de rayados del mes de Octubre es muy extensa, no la pudimos publicar en este número. Sin embargo, los ganadores serán informados vía telefónica o por e-mail, para que recogan sus Decks y Boosters en nuestras oficinas, a más tardar el 30 de Diciembre, de lunes a viernes en horas de oficina.

No olvides que si quieres participar en esta sección, debes dirigirte a:

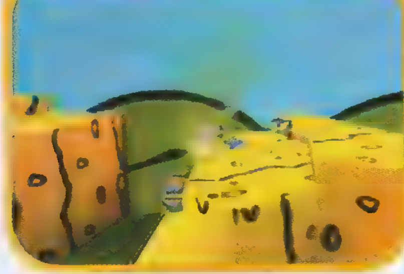
Revista Club Nintendo
Sección "Los Rayados"
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor mediante oficio SVV-DGVV-250/2000.
Para mayor información sobre la promoción llamar al 5-2612000. Cualquier incumplimiento repórtelo a la PROFECO


GAME BOY COLOR®
UEGO DEL MES
CARTOON NETWORK
Viernes y Sabado
El Laboratorio de Dexter
POKéMON™
¡Atrápalos ya!™
SILVER VERSION
GOLD VERSION
GS

Muchos chavillos han mandado cartas a montones porque no pueden pasar de ciertos niveles en la aventura del Pato Lucas como Duck Dodgers, así que como aquí estamos para servir a quienes nos piden ayuda, pues no nos quedó de otra que aventarnos el juego de "PE" a "PA" para que tú, junto con el resto de nuestros lectores se enteren de cómo terminar con él.







CONTROL

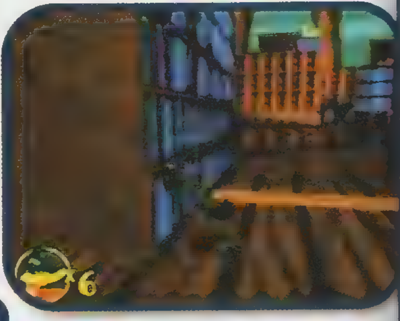
El control realmente es muy cómodo, ya que te acostumbras de volada a él (como con la mayoría de juegos de aventura), pero veamos detalladamente para qué te sirve cada uno de los botones y sus combinaciones.

NORMAL

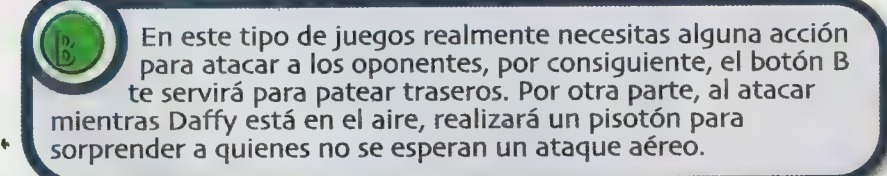
Nos referimos a normal cuando Daffy se encuentra sobre una superficie sólida.



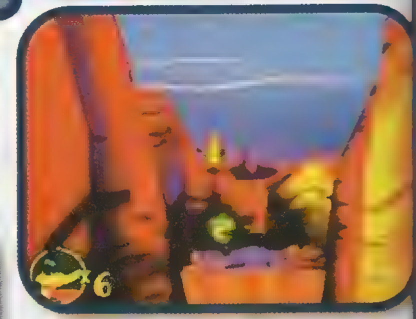
Lógicamente con él controlarás la dirección de Daffy por todos los niveles, pero eso no es todo ya que al igual que la gran variedad de juegos de aventura para el Nintendo 64, podrás nivelar la velocidad con la que Daffy se desplaza.



El clásico botón para la acción de saltar y al persionarlo nuevamente mientras Daffy está en el aire, podrás ejecutar un segundo salto, para así llegar a lugares inhóspitos.

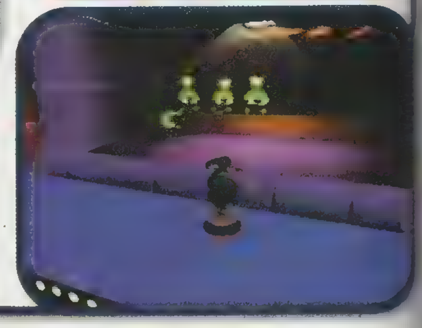


En este tipo de juegos realmente necesitas alguna acción para atacar a los oponentes, por consiguiente, el botón B te servirá para patear traseros. Por otra parte, al atacar mientras Daffy está en el aire, realizará un pisotón para sorprender a quienes no se esperan un ataque aéreo.



Al mantener presionado este botón mientras te mueves, Daffy no hará ruido alguno mientras camina de puntillas.

Activa accesorios extras, ya sea para disparar la pistola, encender el cohete propulsor, u otro tipo de artefactos.



Con los de derecha e izquierda controlarás la cámara para ajustarla en un ángulo con el que te favorezca ver a dónde estás saltando o para localizar a los enemigos. Con el C-Arriba colocarás la cámara cerca de Daffy, para que puedas apreciar todo el entorno.





NADANDO

Claro está que nos referimos a cuando nuestro héroe se encuentra en superficies líquidas.



Con él moverás la dirección a la que se desplaza Daffy, como si fuera un avión o submarino.

Con este botón Daffy nadará un poco más lento y así podrás recolectar energía mucho más fácil que avanzando con el otro botón.

Al presionar éste botón Daffy se desplazará a una buena velocidad para escapar de peces agresivos o cualquier tipo de peligro, aunque también te sirve para sumergirte.

PRIMERA PERSONA

En algunos puntos del juego, tendrás la posibilidad de moverte con la cámara en los ojos de Daffy, por lo que el juego toma una nueva perspectiva, como en Turok o GoldenEye.

Como en los juegos anteriormente mencionados, los laterales te servirán para girar hacia los lados y cuando marques hacia arriba, avanzarás mientras que cuando muevas el control hacia abajo retrocederás.

Extrañamente tendrás que saltar un par de obstáculos y este es el botón con el que podrás librarlos.

Como cuando estás en alguna superficie sólida, con este botón podrás dar de patadas, pero es más recomendable que uses la pistola de rayos.



En este modo, sólo puedes utilizar los botones laterales de la unidad C, con ellos podrás desplazarte hacia los costados facilitándote entrar a túneles sin exponerte demasiado.

NIVELES

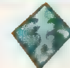
Ok, ya que conocemos bien el control, ahora pasemos a los niveles y te diremos puntos claves para que no tengas ningún problema para acabar con el juego. Antes que nada, debes recordar que el objetivo principal es capturar la mayor cantidad de átomos posible, por lo que al entrar en cada escena o poner pausa durante el juego, aparecerá un letrero que te dirá cuantos átomos quedan en la escena que te encuentras, algo bastante útil para que no estés perdiendo el tiempo.

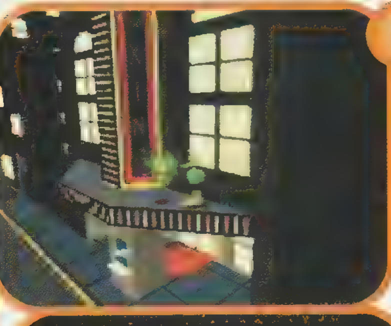


Planeta 1

Este es el primer planeta, aquí casi todo resulta bastante sencillo, sólo debes tener un poco de visión para que todo te salga de perlas. Pon atención a tu alrededor y empuja o destruye todo lo que puedas, en verdad eso es todo lo que necesitas, ya que tan sólo en algunos lugares, necesitarás algo de audacia para controlar el cohete.







Planeta 2:

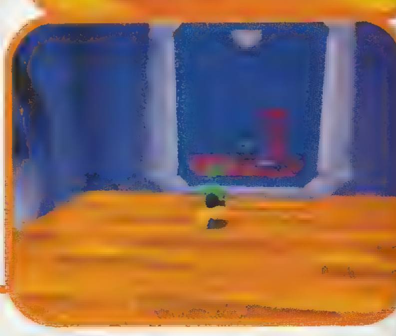
En este planeta tendrás que buscar por más lugares, sin embargo, una vez que le agarras el hilo, no tendrás ningún problema. Te recomendamos que primero comiences con los minijuegos para que después entres al museo.

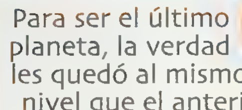


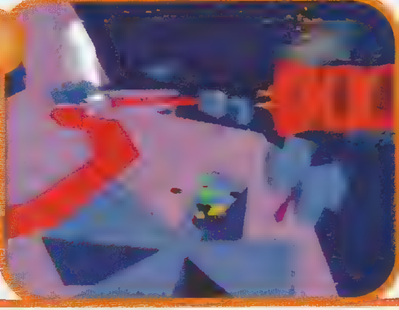
Planeta 3:

Aunque en realidad es el barco pirata del buen Sam Bigotes, tendrás que recorrer todos los pasajes de ésta embarcación de proa a popa. Por si fuera poco, varios de los átomos están escondidos tras paredes falsas que tendrás que destruir con las mega bombas que hay por todo el nivel.







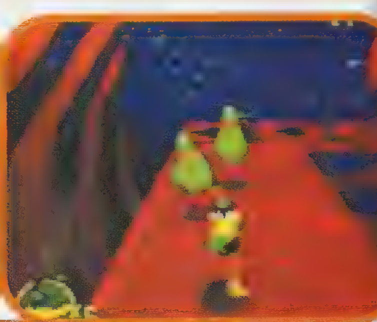


Planeta 4:

En este otro planeta ya de plano te hacen la vida de cuadritos con los enemigos que tienen un caparazón con picos al igual que los precipicios, sin embargo, todo es cuestión de tener cuidado. Por otra parte, para obtener los átomos tendrás que enfrentarte a más minijuegos.

Planeta 5.

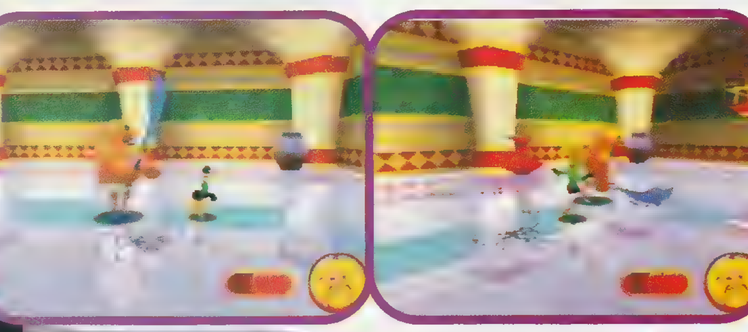
Para ser el último planeta, la verdad les quedó al mismo nivel que el anterior, pero en verdad te diviertes mucho más que en el resto de los planetas que ya pasaste gracias a la gran variedad de objetivos que tienes que hacer para obtener cada uno de los 20 átomos.



JEFES

Jefe 1:

Para eliminar a este jefe sólo necesitas algo de paciencia, ya que intentará atacarte con todo lo que tiene. Sólo debes esperar a que se maree para que le puedas proporcionar una buena patada y así a los cinco impactos lo habrás vencido.







Jefe 2:

El viejo juego de "toma y da", Mugsi te arrojará granadas de tiempo desde su plataforma, lo que tienes que hacer es recogerla con el tiempo suficiente como para arrojarla y que la explosión alcance a dañar a Mugsi. A las 5 explosiones que le peguen al enano, éste tendrá suficiente como para dejarte pasar al siguiente planeta.

Jefe 3:

El viejo Sam Bigotes te estará esperando en el puente de su nave pirata. Contra él tendrás que moverte bastante rápido para esquivar sus balas. Presiona los botones que se encuentran a los costados del puente para que puedas obtener las bombas de las cajas, arrójaselas a Sam para que la explosión le pegue y con cinco impactos Sam estará vencido.



Jefe 4:



Este es el jefe más tonto que he visto. Lo único que tienes que hacer es equivarlo y eso es todo, ya que después de que se cansa de corretearte, dará un azotón sobre las plataformas y esto lo dañará, pero recuerda que tienes que mantenerte en el área de combate hasta que la cabeza se termine partiendo.

Jefe 5:

Por fin, ya llegaste hasta el marciano favorito de todos, pero tendrás que enfrentarte a él en un duelo a muerte para que cesen sus planes de destruir al planeta tierra. Marvin se mueve demasiado, y por si fuera poco, cuenta con la ayuda de su fiel mascota K-9, así que procura enfocar tus disparos hacia Marvin cuando no tenga su escudo protector y todo saldrá bien.

Esperamos que éste artículo sea suficiente para ayudarte a terminar con el juego y rescatar al planeta tierra de los planes de Marvin.
Como comentario final, nos gustaría recomendar este título a jugadores jóvenes que apenas comienzan en el mundo de Nintendo, ya que gracias a los retos que te ponen a lo largo del juego, son lo suficientemente buenos como para cualquier jugador.





a fondo

Stunt Racer 64



Para todos los fans de la velocidad, los coches y las carreras, tenemos un nuevo reto llamado Stunt Racer 64. Básicamente este es un juego como cualquier otro de carreras, con un estilo un tanto futurista pero con automóviles "clásicos-arreglados", es decir, modelos antiguos para los nostálgicos, pero con aditamentos para que alcancen grandes velocidades.

Compañía





Compatible



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento







Para empezar, este juego tiene varias pistas muy al estilo de Extreme-G, que con los bordes que no te permiten salir del camino, lo cual le quita un poco el reto. Aunque no te dejes sorprender, tu velocidad se reduce considerablemente cuando chocas, además te descontrolas muchísimo a la hora de caer de un salto o una pirueta.

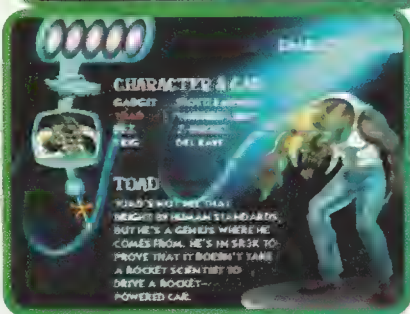


También encontrarás bastantes locuras en las pistas, como este "Loop", donde tendrás que concentrarte en el volante o acabarás mareado.

Básicamente es un juego de carreras donde debes llegar en el mejor lugar que puedas, pero lo más entrtenido es que puedes (y debes) hacer una gran variedad de piruteas, tenemos giros a la derecha, a la izquierda, de cabeza, giros dobles,etc.









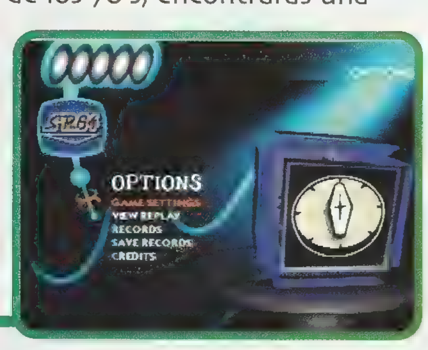
Al principio del juego, sólo cuentas con cuatro personajes, cada uno con su automóvil; pero no creas que son los únicos personajes ni tampoco los únicos carros, después veremos con tiempo todos los secretos del juego.





Otra cosa es que dentro de las pistas hay varios ítems como las monedas, con las que podrás comprar diferentes "upgrades" para tu coche. También tenemos otros como los X3, que hacen que las monedas valgan el triple.

Gracias al Expansion Pak, las gráficas del juego son bastante buenas y vistosas, aunque los que no poseen este aditamento, podrán disfrutarlo sin problemas. Como tiene un "Feeling" al estilo de los 70's, encontrarás una gama sicodélica dentro de todo el juego, desde las opciones hasta las pistas, todo tiene muchos colores y detalles con luces de neón.





Dentro del menú principal podrás competir en una carrera rápida, estas son recomendables para practicar las pistas y para que te acostumbres a la movilidad, que por cierto no es muy diferente a la de Cruisin' World, sólo que derrapan más los coches. En Contest Mode podrás entrar de lleno a las carreras profesionales dentro del juego, si juegas con un Controller Pak, podrás grabar todos estos avances y continuar el juego cuando quieras.

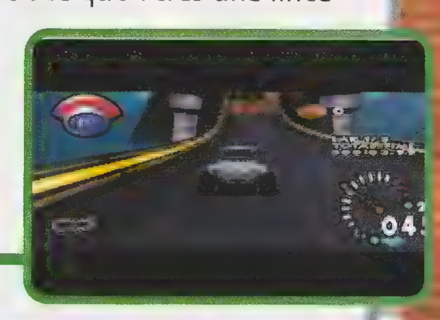
Antes de comenzar el juego, debes demostrar que eres un buen piloto, para ello debes calificar en la pista donde vas a participar cumpliendo una serie de objetivos, chequemos la primera pista con los objetivos para que te des cuenta de lo que se trata todo esto. Recuerda que no se trata de completar las vueltas, sino de cumplir con los requisitos.

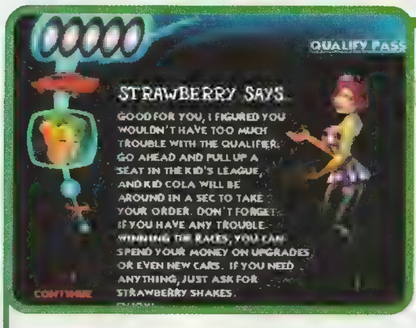
Gracias al Controller Pak, podrás guardar todos tus récords e incluso las repeticiones de las carreras, esta es una opción muy buena, pues puedes presumir tus logros y tus mejores carreras a tus amigos o contrincantes. Y hablando de contrincantes, en este estupendo título podrán participar hasta cuatro fanáticos de la velocidad, en estas emocionantes competencias.





Además, puedes elegir entre la resolución Normal o High. Con la resolución normal verás la carrera con modo de pantalla "Full Frame", es decir, el juego abarcará toda la pantalla. Y en Hi-Res, estarás viendo el juego en "Wide Screen", o sea que verás una línea negra arriba y abajo, como se usa en ciertas películas, y obviamente la resolución será mucho mejor.





No te preocupes si no sabes qué hacer o si no entiendes algo, Strawberry es la bella camarera que se encargará de decirte todo lo que debes saber del juego, ella te guiará al mismo tiempo que te sirve el platillo del día.



Money Ring: Debes agarrar el ítem que indica la foto.



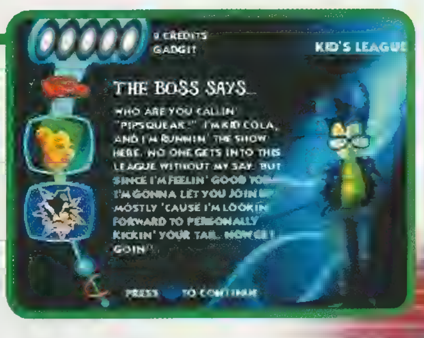
Roll Right: Cuando pases por una rampa roja con flechas amarillas, tu coche se elevará lo suficiente para hacer una acrobacia. Para hacer la vuelta a la derecha, presiona durante el vuelo dos veces hacia la derecha en el Stick para que tu coche gire. Ten cuidado de no seguir presionando o darás más vueltas, caerás de cabeza y esto te resta muchísimo tiempo.



X2: Debes agarrar el ítem que aparece en la foto, éste te duplica el valor de las monedas.



Una vez que califiques, te encontrarás con un sujeto insignificante, parecido a un Nerd llamado Kid Cola, él organiza las careras en esta liga y te permitirá entrar a las competencias, así que ahora es cuando debes demostrar lo que tienes. Después aparecerán más tipos como él.



150 MPH: Para cumplir este, debes elevar la velocidad del auto hasta 150 millas por hora, es más fácil si usas el Turbo Boost (boton Z) cuando vas de bajada, por ejemplo, del gran loop.



Back Flip: Siguiendo la base del Roll Right, presiona hacia abajo dos veces en el Stick para que el coche gire hacia atrás, recuerda que si caes mal, perderás tiempo.



$2000: Recolecta el mayor número de monedas que puedas durante la carrera hasta que juntes los $2000, es más sencillo después de agarrar el X2 y usando los Turbos para que te dure más el tiempo del X2.



Dentro del Garage puedes comprar los upgrades para tu carro, ¡claro que primero debes ganar un poco de dinero dentro de las pistas! También puedes comprar autos mejores, pero primero ocúpate de mejorar tu carro y ganar algún dinero extra.



Puedes echarle un ojo a tus oponentes dentro de cada liga, ten en cuenta que debes llegar entre los primeros lugares para seguir avanzando, concéntrate en conseguir dinero y evitar chocar con los oponentes.



En algunas pistas hay elementos que interactúan con el juego, o más bien, te perjudican un poco. Por ejemplo, los dragones de la pista medieval te arrojan fuego y nieve que te descontrola bastante cuando vas corriendo.



Stunt Racer 64 es un juego muy llamativo y no te lo debes perder si eres aficionado a las carreras y a los automóviles clásicos. Aunque los que prefiren las carreras con un poco más de violencia y reto, encontrarán que este título resulta algo aburrido, vale la pena echarle un vistazo pues está muy interesante.

Segunda Opinión

Stunt Racer 64 es un título de carreras diferente, ya que tienes que hacer varias cosas antes de entrar de lleno a la competencia con los demás competidores.Entre las cosas que tienes que realizar son algunas acrobacias (que hemos notado que en los últimos títulos de carreras las acrobacias son de "cajón") , aparte de tomar ciertos ítems y llegar a alcanzar cierta velocidad, esto con el fin de que emplees todo esto durante la carrera para ganar mucho dinero aparte de obtener el primer lugar. A grandes rasgos, este título es muy llamativo en cuanto a gráficos, pero en cuanto a competencia como que le falta más intensidad, pero casi al final se pone mejor. La verdad está mejor San Francisco Rush 2049 que Stun Racer 64 en cuanto a intensidad, pero si tú eres muy extricto y te gustan los títulos con mejores gráficas, Stunt Race 64 es recomendable, pero como siempre tú tienes la última palabra.

EWAWO.

Stunt Racer 64

Lo bueno es que:
No tiene tanto Pop-up como en otros títulos de carreras. La interacción de algunos elementos del juego lo hacen más llamativo y los escenarios tienen buenas gráficas.

Lo malo es que:
A pesar de todo, debes de ser muy fan de las carreras para mantenerte entretenido pues no tiene mucho Replay Value y resulta tedioso hacer lo mismo en todas las pistas.



CLUB Nintendo

En México nadie sabe más de Pokémon que...

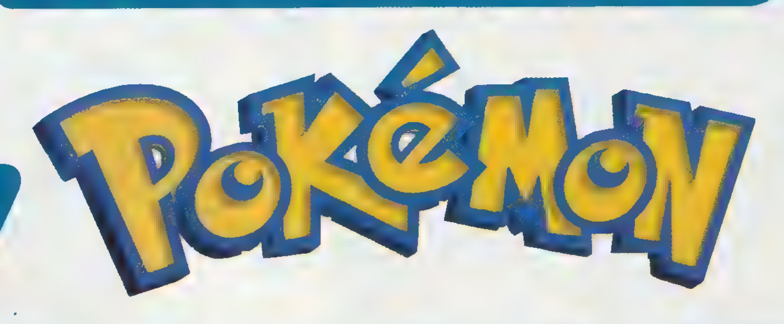
y si lees nuestro especial que sale en enero te darás un Kemón.

Guías: Pokémon Trading Card Game
Pokémon Gold y Silver
Pokémon Stadium
Pokémon Yellow
Pokémon Puzzle League

Análisis: Hey you Pikachu!
Pokémon Pikachu 2
Pokémon Puzzle Challengue
Pokémon Stadium GS

O mejor dicho, fíjate lo que trae este especial.

Nuestro 2do. especial de no te lo puedes perder.



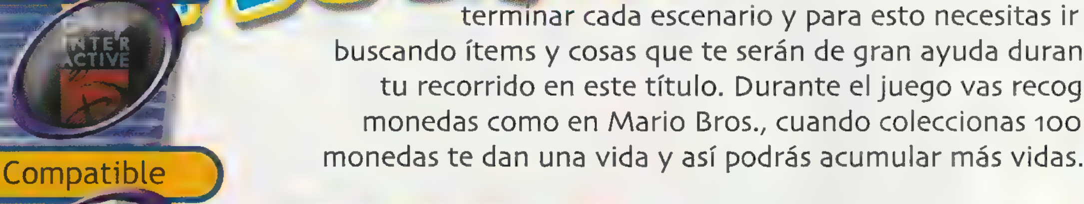


a fondo

"DONALD DUCK ?*!"

Como quedaste muy satisfecho con el juego de Donald para el N64, pues ahora Ubi Soft y Disney Interactive te tiene un Donald Duck para GBC.

En este título manejas al pato Donald, como sabes, este peculiar personaje de Disney es todo un clásico y ahora lo vas a tener en tu sistema portátil. Donald después de pasar varios obstáculos, tiene que terminar cada escenario y para esto necesitas ir buscando ítems y cosas que te serán de gran ayuda durante tu recorrido en este título. Durante el juego vas recogiendo monedas como en Mario Bros., cuando coleccionas 100 monedas te dan una vida y así podrás acumular más vidas.



Compañía

Compatible

No. de Jugadores

Clasificación



Desarrollado



Memoria



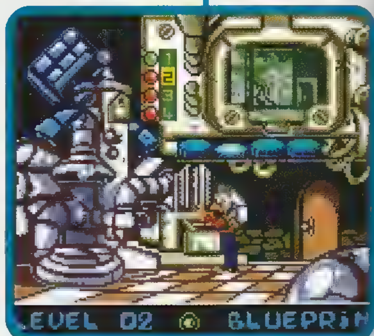
Categoría



Lanzamiento



Aquí necesitas buscar un pergamino que Ciro Peraloca te manda a buscar y una vez que lo obtengas, podrás terminar el escenario.



Para lograr una mayor altura y llegar a ciertos lugares que Donald no alcanza con facilidad, tienes que presionar 2 veces el botón de salto.

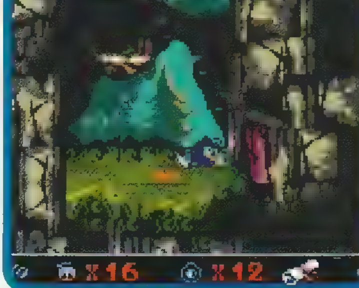
Para eliminar a cualquier enemigo sólo tienes que saltar sobre él, también existen varias cosas que te ayudan a saltar por ejemplo, unos hongos, unas pelotas, etc.

Cada mundo consta de 4 subniveles, los primeros 3 son niveles normales y en los que no tienes que eliminar a algún subjefe, pero el cuarto nivel es solamente para los subjefes.



Hay un ítem que es como una joya que te sirve para correr más rápido y así destruir las paredes falsas para encontrar caminos diferentes del nivel en el que estés.







Por ejemplo, en el primer nivel el subjefe es el conocidísimo Oso come miel. Aquí debes hacer que él ingiera miel desde los panales, esto lo haces



saltando sobre ellos, pero ten cuidado porque cada vez que saltas en un panal salen las molestas abejas.

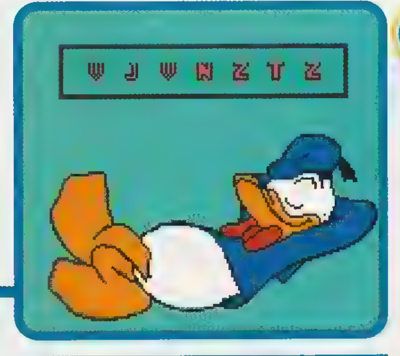


Al terminar con cada subjefe, pasas al siguiente nivel y así sucesivamente, esto se va dificultando por cada incremento que hagas en los niveles.



Durante el juego cada vez que te atacan, Donald se enoja y cuando tiene el carácter de enojado, significa que te van a eliminar. Pero no te preocupes, ya que cuentas también con unas joyas que son para que le cambie el humor a Donald, esto es como si fuera un corazón, es decir, suben tu energía y sólo tienes dos oportunidades para que te ataquen.

También cuenta con password, así cada que terminas un nivel puedes apuntarlo (si quieres hasta en el boleto de camión), para que cuando empieces a jugar no lo hagas desde el principio, sino desde donde te quedaste.



Este gran título tiene unas súper gráficas, es muy fácil de manejar, la música es muy tranquila y no requieres de mucha precisión para los saltos, pero ten cuidado, porque cada salto puede ser letal para Donald.

Segunda Opinión

Desde aquel título de SNES, Maui Mallard, no habíamos visto otro juego bueno donde el pato Donald fuera el protagonista. Lo mejor es que en Donald Duck para GBC, Donald tiene su personalidad original y no es ni detective privado ni nada de eso, simplemente un pato enojón que, por su carácter tan voluble, pierde fácilmente el control y la suerte se vuelve en su contra. Este título retoma la esencia de los clásicos de plataformas, ya que, sin mayores pretenciones, encontrarás acción, reto y diversión en este cartucho, con buena movilidad, gráficos y música. Este título es altamente recomendable para videojugadores que disfrutan de los juegos similares a los de Super Mario Bros. de NES y también para los que somos fans del pato Donald.

DENSHO



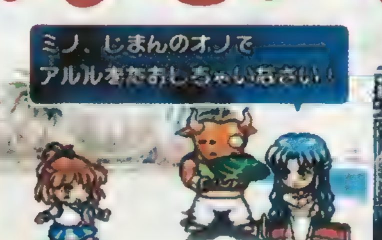
Lo bueno es que:
- El pato está muy bien caracterizado.
- Hay varios ítems de vida para que dures mucho tiempo jugando .
- El ítem de correr sirve como si fuera para invencibilidad

Lo malo es que:
- Cuando volteas hacia un lado es muy rápido el cambio de pantalla.
- Cuando te eliminan se borra el conteo de las monedas.

Previo INTERNACIONAL



Ahora tenemos la grata sorpresa de saber que saldrá un gran título muy conocido que es Puyo Puyo, el cual sigue vigente y nos sigue divirtiendo a todos aquellos que somos fanáticos de los títulos Puzzle...pero ¿qué es Puyo Puyo? , bueno, para todos los que no lo conozcan, les daremos una breve introducción.



Puyo Puyo es uno de los primeros títulos en cuanto a puzzle se refiere (además de ser el más popular en Japón), en donde tienes que juntar varias "bolitas" por así decirlo, del mismo color para que vayan desapareciendo; es más o menos como Tetris o Pokémon Puzzle League del N64 que es uno de los títulos de puzzles más recientes.

Compile







Básicamente empezó como el título de Doctor Mario (parecido), pero claro que fue aumentando de opciones y retos. Como te comentamos antes, este título es tan popular, que apareció para el Super NES y para el Nintendo 64, ¡así es!, pero como pasa con muchos juegos que salen en Japón, estos títulos no salieron en América, pero si ha salido para varios sistemas, habla de un buen título.

Compile

8 MEGAS

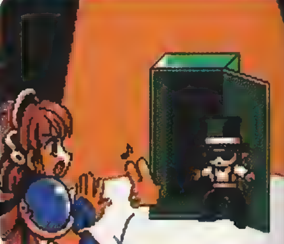
Puzzle

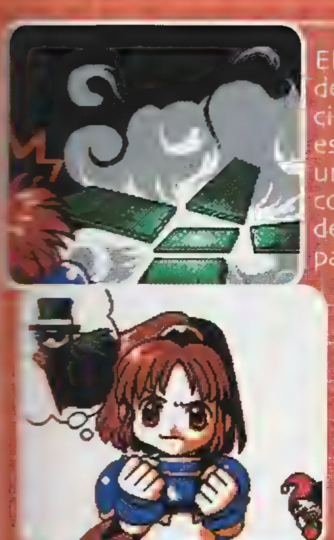
Noviembre 2000

No vamos hablar de aquellos títulos anteriores (eso estaría bien para un museo, o algo por el estilo), sino del que va a salir (o es muy probable que para estas fechas ya haya salido) para el Game Boy Color que es Pocket Puyo Puyo.



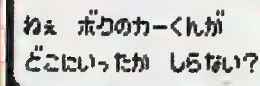


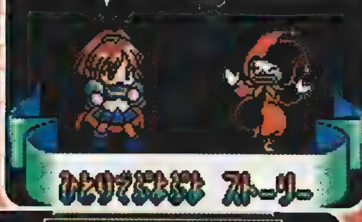




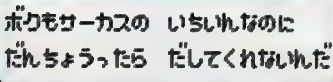
El juego se desarrolla en el circo y tu objetivo es encontrar a uno de tus compañeros que desapareció y para obtener información, tienes que vencer a ciertos personajes clásicos de esta serie para continuar,claro que será en un pequeño puzzle.

Como al más puro estilo de Pokemon Puzzle League, para vencer a tu contrincante lo que debes hacer es crear varias líneas para enviarles castigos a tu adversario y como siempre, entre más líneas hagas, más castigos logras y estos serán más difíciles de eliminar. Claro que para crear castigos más severos tienes que crear combos, los cuales son la clave para ganar, ya que entre más grande sea el combo que realices más fácil será derrotar a tu oponente.



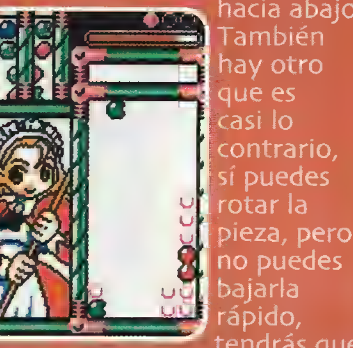




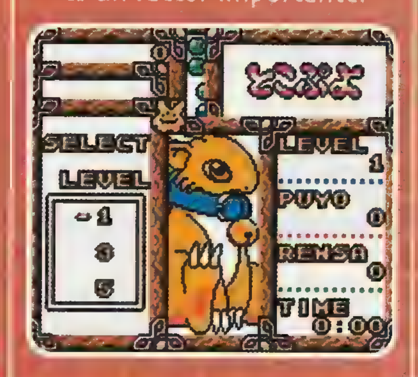




Pero no creas que será fácil, ya que algunos de los personajes cuentan con poderes especiales los cuales te darán dolores de cabeza, como por ejemplo, el de no poder rotar la pieza para poder acomodar los colores o que sólo lo puedas mover de izquierda a derecha y hacia abajo. También hay otro que es casi lo contrario, sí puedes rotar la pieza, pero no puedes bajarla rápido, tendrás que esperar a que la pieza descienda por si sola y uno que le da ventaja al oponente es el de destruir algunas piezas, lo cual le da ventaja si es que está con muchos castigos y no tiene forma de salir del atolladero.



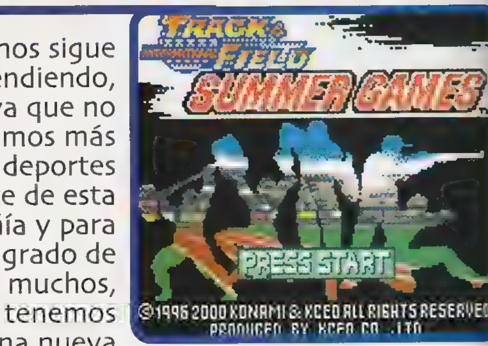
Este título cuenta con una opción para practicar, la cual es muy útil si todavía no le entiendes al modo del juego. Aquí puedes practicar varios combos y otras jugadas, claro que si te tardas, la computadora te mandará algunos castigos pequeños para que te apures en realizar tu jugada, ya que en este tipo de juegos la velocidad también es un factor importante.





En conclusión es un buen título de puzzle que tiene la misma diversión que el Pokemon Puzzle League y es muy entretenido, pero como sucedió con los anteriores títulos, no creemos que salga en América, eso sí es una verdadera lástima.





Konami nos sigue sorprendiendo, ya que no esperábamos más títulos de deportes por parte de esta compañía y para el agrado de muchos, tenemos una nueva secuela: International Track and Field Summer Games.

Compañía





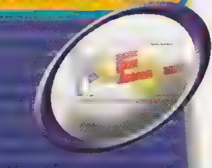
Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



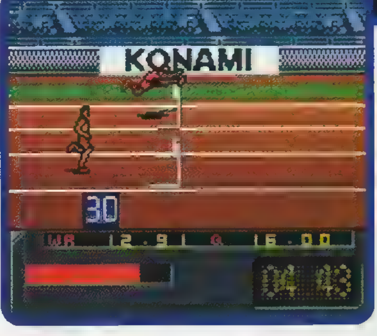
Categoría



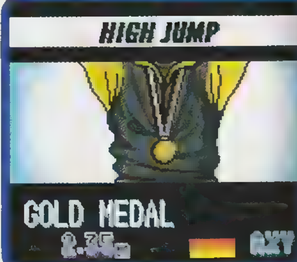
Lanzamiento







Después de la anterior versión no pensábamos que pudiera salir otro título de este género, pero para nuestra sorpresa contamos con la nueva versión y con nuevos retos. Para empezar te diremos que cuentas con varias competencias (como de costumbre) en donde tienes que lograr conseguir el mejor récord para obtener la anhelada medalla. Cada evento tiene su respectivo récord mundial el cual, será el mayor reto a vencer porque no son nada fáciles de romper.



Para empezar tenemos los siguientes eventos: 100m Dash (100 metros planos), Long Jump (salto de longitud), Fencing (Esgrima), Javelin Throw (lanzamiento de jabalina), 100m Freestyle (100metros estilo libre en natación) y Weightlifting (pesas). Después de que logres avanzar en el juego, aparecerán otras competencias para que las superes.



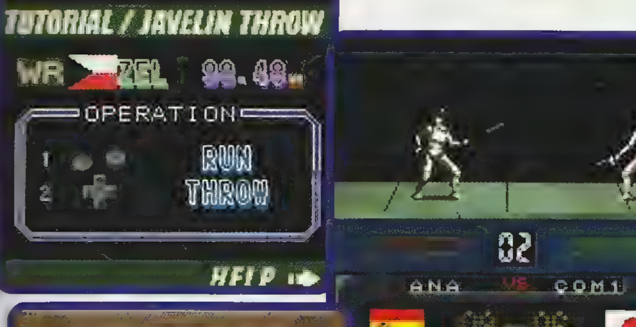




110m HURDLE
GOLD MEDAL
13.02SEC ARK







Como es costumbre, al iniciar una prueba, te indicarán los botones que puedes usar para esa competencia, y te indican si tienes que apretar rápidamente los botones (como en los 100m dash) o si los debes presionar lento, pero con ritmo (100m free style) o dónde utilizarás el pad como en el caso de Fencing.

RECORDS/ 100m DASH

1	EWO	10.05sec	FRA
2	CHE	10.07sec	BRA
3	ARK	10.08sec	ESP
4	CON	10.15sec	AUS
5	AXY	10.15sec	GER

EVENTS SELECT

RESULT / LONG JUMP

1	ZAC	8.63	USA
2	ROS	8.34	ITA
3	DAN	8.05	CAN
4	ANT	7.86	ESP
5	EDY	7.56	BRA
6	DEN	7.52	JPN
7	MEL	7.30	AUS
8	GUY	7.03	GBR

WIN

ANA COM1 COM2 COM3 COM4 COM5 COM6 COM7

Durante el evento de Esgrima entrarás a un torneo donde tendrás que "despachar" a todos los oponentes para llegar a la final. Lo único que sí tienes que cuidar es tu defensa, ya que los enemigos utilizarán ataques con mucha velocidad que serán un tormento.





Cabe señalar que en algunos eventos, el CPU te dirá cuando hayas logrado un gran salto o un gran lanzamiento, ya que te lo indicará con algunas palabras como: "Good, Great, Excelent", etc. así te darás una idea del momento en donde tienes que presionar algún botón o lo necesario para lograr un buen récord.



WR 260kg
170kg



La opción que por supuesto no puede faltar es la de Championship Mode. En este modo tienes que lograr el mayor número de puntos durante las diez competencias para ser el vencedor.

Las competencias no siempre son las mismas, ya que serán seleccionadas al azar con lo que pueden aparecer eventos que aún no has abierto, así que, la recomendación es que, primero avances la opción de Trial Mode para obtener todos lo eventos (en pocas palabras obtén oro en todas las pruebas) y así a la hora de entrar al Campeonato no te sorprendan con un evento que todavía no has practicado.



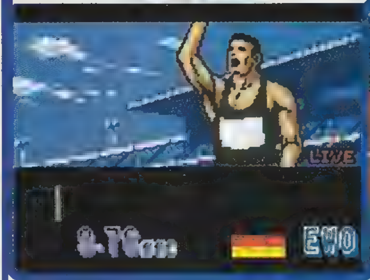


Como siempre, los gráficos son muy buenos y claro que el método de realizarse el evento es genial, es de los grandes títulos de Konami que nos harán pasar largas hora de diversión (aunque claro que la cansada de mano, es lo que obtendrás por estar jugado este título por mucho tiempo).









La verdad todavía no sabemos si este título vaya a llegar, porque la verdad ni siquiera sabíamos iba a salir, pero de todas maneras es una gran noticia y esperemos verlo pronto, para analizarlo más a fondo.

Konami ha puesto mucho empeño en todos sus títulos de deportes, tanto de fútbol como los de atletismo, deportes invernales, etc., lo cual nos parece una buena idea que sigan apoyando este tipo de juegos de deportes. Aunque no sea del agrado de muchos, la verdad es que (para los colaboradores de la revista, claro está) este tipo de títulos son muy buenos y entretenidos.
La verdad son más explotables en el N64, ya que puedes competir con varios amigos y te diviertes en grande. Una felicitación a este licenciatario.

Segunda opinión

Una vez más, Konami nos trae un gran juego con muy buenas gráficas y excelente jugabilidad. En repetidas ocasiones nos hemos encontrado con adaptaciones de sistemas "mayores" al Game Boy, pero esta es una de las mejores que hemos visto, incluso me pareció mejor que la versión anterior.
Aunque no siempre me adentro mucho en los juegos de deportes, este es un buen título que estuvimos jugando un rato, lo que me interesó mucho del juego es la calidad de las gráficas, usando muy bien el poder del Game Boy Color. La compatibilidad con los Game Boy monocromáticos es una opción muy buena ya que todos los propietarios de sistemas portátiles pueden disfrutar este título. Lo que sí es que es recomendable que hagas pesas o de plano exprimas naranjas un rato para que no te duelan los dedos con varias competencias, ¡pues para mejorar tus marcas debes dar muchísimos botonazos!

Panteón

Lo bueno es que...

-Cuenta con varios eventos.
-Los récords son algo difíciles de vencer...¡genial!
-Tiene la opción de récords para guardarlos y desafiar a tu amigo para ver si lo rompe.

Lo malo es que...

-Para jugar eventos de "correr" como los 100m Dash, la única manera es que pongas el Game Boy sobre una mesa y así apretar los botones rápidamente, porque la verdad sosteniéndolo está muy difícil.



¿Quieres poner a prueba lo que sabes? Pues con este título tus conocimientos serán la mejor arma para ser el ganador del premio de "un millón de dólares" (dale acento "Chapoysezco" a esta frase, por favor). "Who wants to be a Millionaire?" está basado en un programa de concursos en el cual los participantes tienen que responder a las preguntas que se les hacen, para ir ganando dinero y como siempre, el que más conteste, más oportunidades tendrá de ganar el premio principal que es de "un millón de dólares" (otra vez, por favor).



Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria

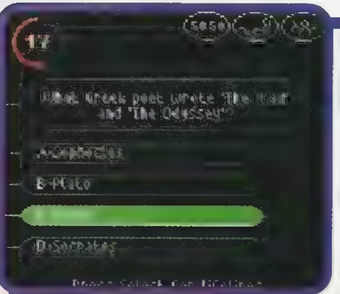
8 megabit

Categoría



Lanzamiento

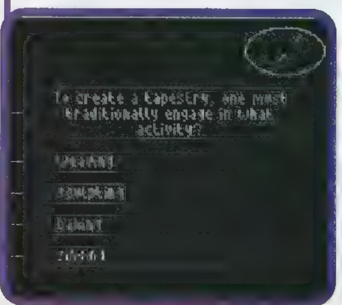
2K octubre



Bueno la mecánica del juego es simple, contestar las preguntas ir subiendo la pequeña escalera de cantidades hasta llegar al premio mayor, pero para lograrlo tienes que contestar las preguntas, las cuales son de diferentes temas, como historia, geografía, deportes, etc. Al hacerte la pregunta, el CPU automáticamente te muestra cuatro posibles respuestas, tal como si fuera un exámen de opción múltiple (o "confusión múltiple", como mejor se le conoce a este método).

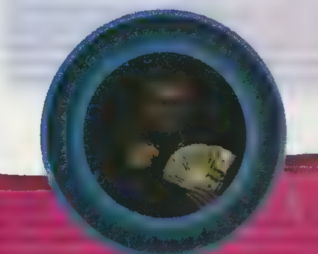
Cada vez que te pregunten algo, tienes tres formas de ayuda, en caso de que no te sepas la respuesta y necesites algo de ayuda. La primera opción es 50:50; al usar esta opción las posibilidades de respuesta se convierten en dos, por lo que elegir una respuesta de dos, en vez de elegir una de cuatro, pues obviamente es más probable que le atines.

Otra alternativa es la que tiene el ícono de un télefono; con éste te comunicas con un amigo para que él te sugiera una respuesta correcta. La última opción de ayuda es la que tiene el ícono de varias personas; si lo eliges, sale un porcentaje sobre cada respuesta para que sepas cuál es la respuesta que tiene más posibilidades de ser la correcta.



En general, este título es sencillo y sólo tienes que contestar las preguntas para seguir avanzando, además de poner a prueba tus conocimientos, pero para nuestra desgracia, todas las preguntas (bueno los diálogos) vienen en inglés, así que, si no sabes inglés, será difícil que puedas entender este juego. Sólo para fans de Regis Philbin.

"Who wants to be a Millionaire?" es un programa de concursos, muy al estilo de "The Price is Right" (Atínale al Precio) o "The Wheel of Fortune" (La rueda de la fortuna), que actualmente pasa en Estados Unidos en la cadena de ABC Television Network. Este concurso consiste en una serie de preguntas y al ir contestándolas, te irán dando más dinero hasta llegar al deseado Millón de Dólares, que es el premio final. También pueden participar por teléfono, lo cual lo hace más interesante, ya que cuenta con tres etapas donde vas consiguiendo dinero y el que más haya juntado, tendrá derecho a ir por el millón. Por cierto, este programa es conducido por Regis Philbin.



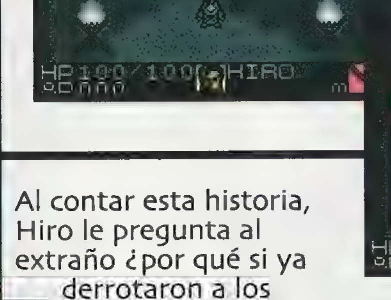
Lo bueno es que:
-Todo el conocimiento "useless" que has adquirido en estos años, lo podrás poner a prueba en este juego.

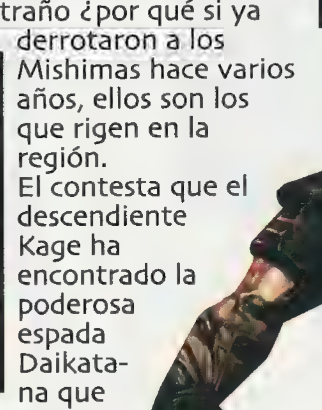
Lo malo es que:
-A lo mejor no llega para latinoamérica porque el programa (el concurso) de T.V. no pasa al aire en ningún país de habla hispana.

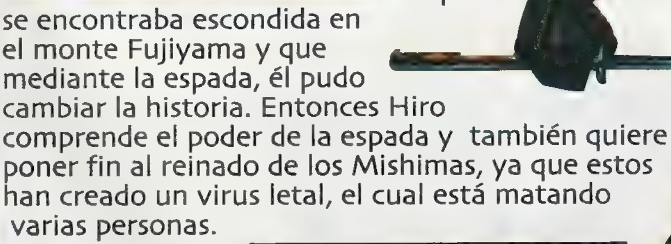


a fondo

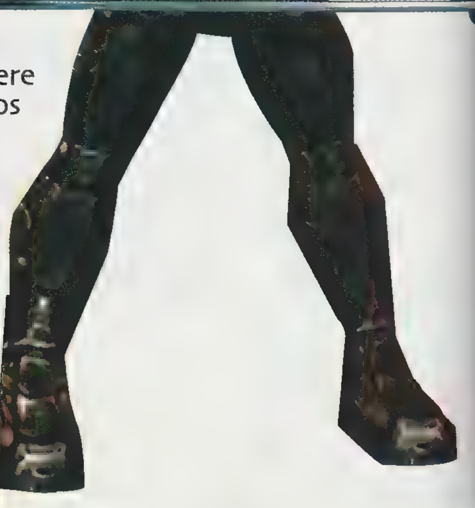
Durante un entrenamiento, Hiro Miyamoto es visitado por una persona desconocida la cual le pide que le ayude a detener a Kage Mishima, el descendinete de los Mishimas quienes en el pasado le pidieron al ancestro de Hiro crear una espada poderosa para vencer a cualquiera que se le pusiera en su camino, entonces su ancestro crea la Daikatana, la espada más poderosa, pero él se une con los Ebihara para derrotar a los Mishimas y acabar con sus siniestras intenciones.







Al contar esta historia, Hiro le pregunta al extraño ¿por qué si ya derrotaron a los Mishimas hace varios años, ellos son los que rigen en la región.
El contesta que el descendiente Kage ha encontrado la poderosa espada Daikatana que se encontraba escondida en el monte Fujiyama y que mediante la espada, él pudo cambiar la historia. Entonces Hiro comprende el poder de la espada y también quiere poner fin al reinado de los Mishimas, ya que estos han creado un virus letal, el cual está matando varias personas.

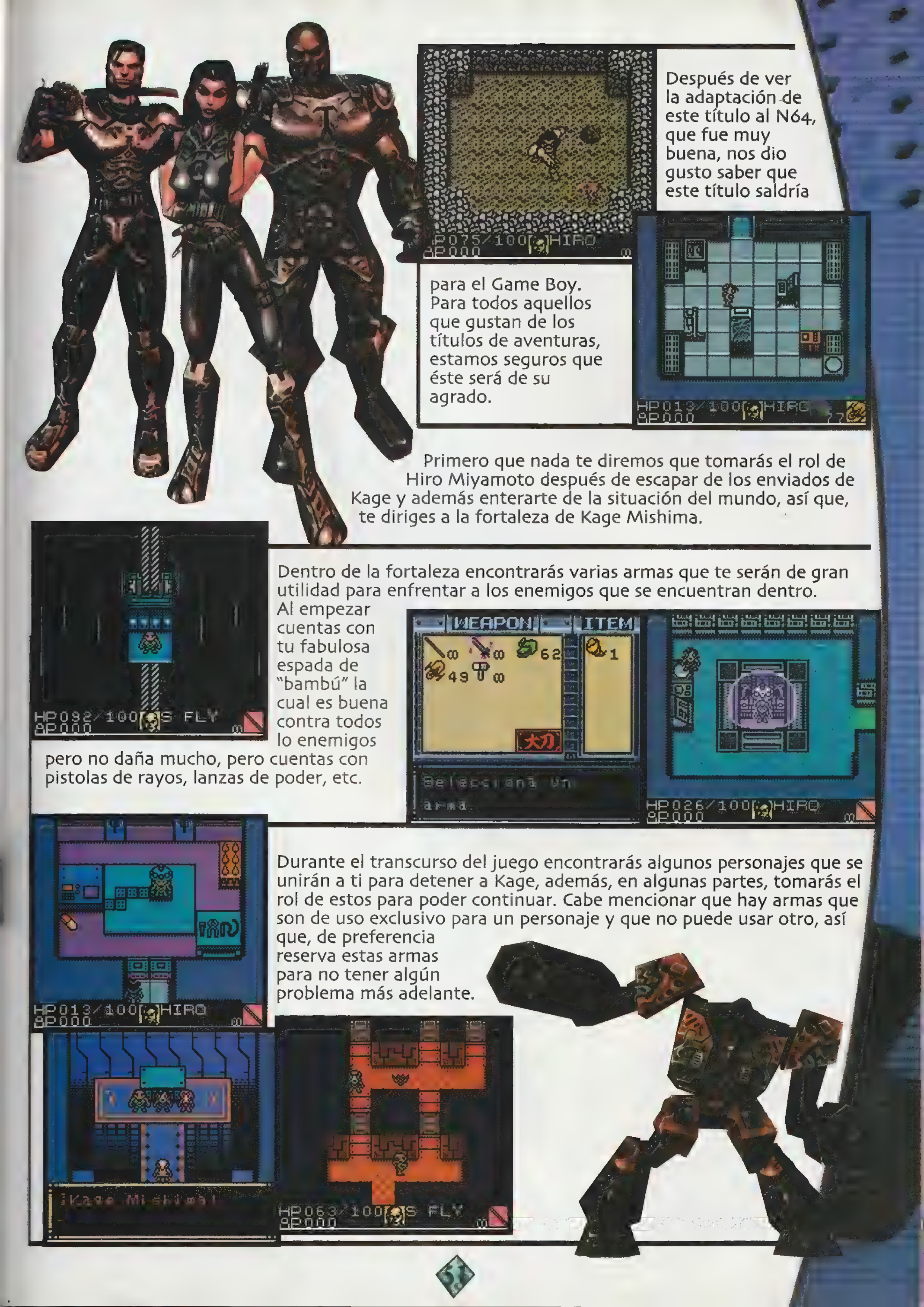


Es así como empieza la aventura de Hiro Miyamoto para derrotar a Kage Mishima y su ambición de destruir el mundo.



Compañía	Kemco
Compatible	
Clasificación	Everyone E
Desarrollado	Kemco
Memoria	8 megabits
Categoría	A acción
Lanzamiento	2K octubre



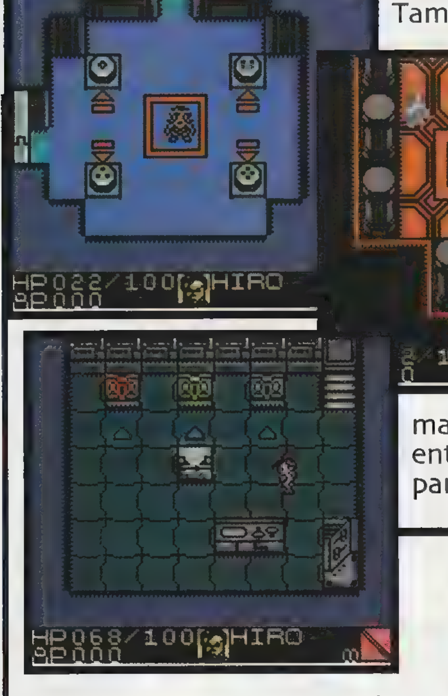


Después de ver la adaptación de este título al N64, que fue muy buena, nos dio gusto saber que este título saldría para el Game Boy. Para todos aquellos que gustan de los títulos de aventuras, estamos seguros que éste será de su agrado.

Primero que nada te diremos que tomarás el rol de Hiro Miyamoto después de escapar de los enviados de Kage y además enterarte de la situación del mundo, así que, te diriges a la fortaleza de Kage Mishima.

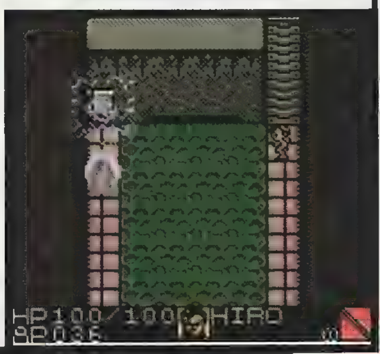
Dentro de la fortaleza encontrarás varias armas que te serán de gran utilidad para enfrentar a los enemigos que se encuentran dentro. Al empezar cuentas con tu fabulosa espada de "bambú" la cual es buena contra todos lo enemigos pero no daña mucho, pero cuentas con pistolas de rayos, lanzas de poder, etc.

Durante el transcurso del juego encontrarás algunos personajes que se unirán a ti para detener a Kage, además, en algunas partes, tomarás el rol de estos para poder continuar. Cabe mencionar que hay armas que son de uso exclusivo para un personaje y que no puede usar otro, así que, de preferencia reserva estas armas para no tener algún problema más adelante.



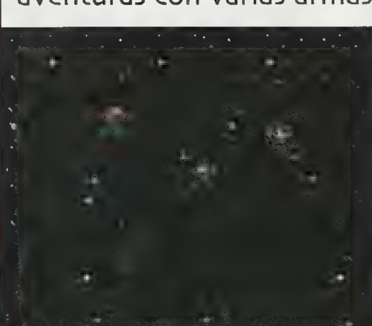
También tendrás que resolver algunos acertijos para abrir algunas puertas, sin mencionar que luego tendrás que echar mano de tu imaginación para entrar a ciertos lugares que parecen inalcanzables.

Claro que no estarás solo en esta misión ya que, aparte de contar con tus dos aliados, también aparecerá un misterioso "fantasma" el cual te ayudará con algunos acertijos y te abrirá algunas puertas.



El juego cuenta con tres archivos para salvar tu aventura y lo mejor de esto es que puedes salvar donde quieras, así que no te preocupes, ya que lo que hayas avanzado se quedará salvado y no te regresarán al principio de la escena o varios niveles antes, sino que donde te quedas ahí empezarás de nuevo.

Los gráficos son buenos y nos recuerda un poco a Perfect Dark para Game Boy, pero claro que tienen coceptos diferentes.
En conclusión, tenemos un buen título de aventuras con varias armas, además de que la historia es interesante y lo será más a la mitad de la aventura, y si buscabas un título de aventuras, ten por seguro que Daikatana es una gran opción.



Segunda opinión

Cuando pienso en un buen héroe de acción, de un buen juego de acción, con múltiples armas y toneladas de diversión pienso en James Bond... ahora bien, un buen candidato para llevarse mi preferencia en lo que a héroes se refiere, quién mejor que Hiro Miyamoyo, es el héroe perfecto, si a esto le sumamos la gran variedad de armas (que por demás son muy originales) los vistosos enemigos y los para algunos complicados mini-puzzles que resolverás en el camino, éste termina siendo un muy buen juego para el GBC y una muy buena translación de su antecesor del N64.
A pesar de lo anterior existe como siempre un pequeño detalle que, a más de ser importante, sólo es un pretexto para videojugadores exigentes, no todas las armas pueden usarse por todos los personajes, pero ¿quién necesita armas de rayos teniendo a la mano la original, pero poco efectiva espada de bambú?. En fin, en pocas palabras tienes que jugarlo.

THE ARKHAM

Lo bueno es que...

-Cuentas con varias armas dándole más variedad al juego.
-Tiene buenos acertijos para ponerte a pensar.
-En algunos niveles necesitarás de imaginación para encontrar la entrada a ciertos lugares.

Lo malo es que...

-Algunos de los personajes no tengan acceso a todas las armas.



GAME BOY COLOR

Estas son nuestras recomendaciones para Diciembre.



Previo
INTERNACIONAL

beatmania GB ガッチャミックス2

©1997 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

Este es otro de los grandes lanzamientos para el Game Boy Color en el exigente mercado japonés, de hecho, es el segundo Beatmania que llega al este sistema portátil. El nuevo género musical tal vez aún no es tan popular en América sin embargo, en el mercado Asiático la cosa es totalmente diferente, los locales de arcadias con éste tipo de juegos casi siempre se encuentran a reventar. Lógicamente y gracias a su experiencia, Konami es la compañía causante de todo este nuevo género que podríamos llamar Puzzle Music o algo por el estilo y obviamente es Konami quien nos trae esta gran adaptación de sus hits de arcadia. Claro está que los cerebros detrás de todo esto son los cuates de Bemani y se nota su sello desde que enciendes el Game Boy. Al igual que Pop N' Music (del cual hablamos en este número), necesitarás toda tu habilidad al igual que oído para salir victorioso de este extraordinario puzzle musical.



Compañía



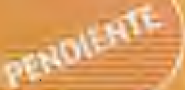
Accesorios



Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



Memoria

8 MEGABITS

Categoría

DESTREZA

Lanzamiento

OCTUBRE 2000

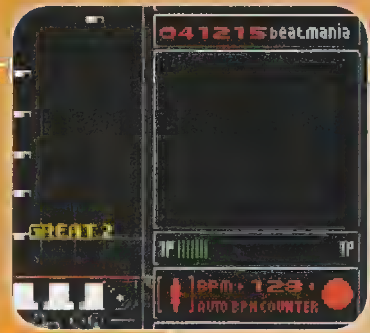
Para empezar, el juego se basa simplemente en ritmos, gracias a que te encuentras en la cabina de una disco al experto DJ (Disc Jockey), listo para agregar notas originales a la rola que se está tocando, así que afina bien tus dedos y para muy bien las orejas para realizar los mejores y más originales sonidos dentro de una gran variedad de canciones que se entremezclan con una buena cantidad de ritmos.







El modo de juego es extremadamente similar al de Pop N' Music, ya que debes marcar los botones indicados en la parte inferior de la pantalla en el momento justo en que las notas llegan a la barra roja. Entre más preciso seas, mayor será tu puntuación al igual que la audiencia que te escuche. Si marcas el botón antes o después de que la nota llegue a la línea roja, entonces no te contarán puntos y la audiencia te ignorará por completo.















mo
edes
r, el
ego es
ativa-
ente
ncillo, lo
nico que
ecesitas
un buen oído y lógicamente que lleves el ritmo de la canción para
e no se te dificulte seguir marcado notas y acumulando puntos.
mo ya lo mencionamos, el juego cuenta con una gran variedad de ritmos en los que los bits por minuto (nos referimos a la velocidad del ritmo de la canción) hacen la diferencia entre si una rola es tranquila o simplemente necesitas guantes para no quemar el control del Game Boy.

Lo mejor es comenzar por lo sencillo para agarrarle bien el hilo al juego y posteriormente aventarte como todo un DJ Elite.

pequeño detalle que se les escapó a la gente de Konami, es que la
cina del Game Boy aún es muy pequeña, por lo que la calidad del
nido no es realmente lo que todos esperábamos del juego, sin
bargo, existe una pequeña posibilidad
arreglar el asunto, con un par de
dífonos, con esto podrás tener un
quito de mejor calidad, pero debes
mar en cuenta que el juego mide 8
egas, por lo que las rolas se escuchan
uy a la onda MIDI, pues todavía no
y la suficiene capacidad como para
eter audio digital en los juegos.





Gran título este de Beatmania 2nd Remix, pero esperamos ansiosos que Konami se ponga las pilas para el Game Boy Advance, ya que con este típo de tecnología estamos súper seguros que no tendrán ningún pero para sacar excelentes juegos.



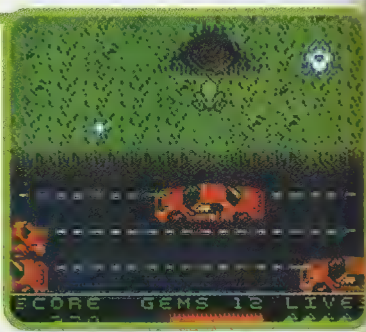




a fondo



Los renacuajos son pequeños animales que viven en el agua y cuando crecen, pierden la cola, les crecen las extremidades se les saltan los ojos y se convierten en ranas; ellas tienen la habilidad de ser anfibias esto quiere decir que pueden vivir en el mundo acuático y en el mundo terrestre.



Del clásico juego de toad-hopping para Atari, regresa una segunda versión para GBC, llamada así Frogger 2, una rana con mejores gráficos, que tiene esquivar todos los obstáculos a su paso para llegar a su cueva submarina.

Compañía



Compatible



No. de Jugadores

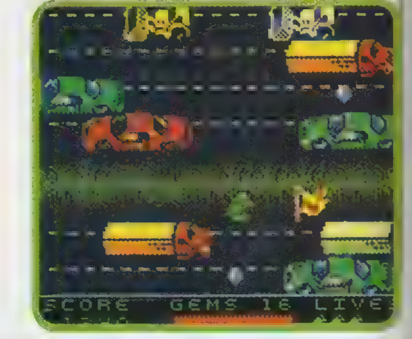




Clasificación

E

Durante el juego existe una banderita que es como un Check Point y si la tocas, desde ahí vas a empezar en ese nivel cada que te eliminen, y no tendrás que empezar desde el principio.



Este título tiene una sola opción de jugar, en la cual tienes que hacer que tu rana siga avanzando por los difetentes niveles y cada que pasas de nivel, el que sigue se va a haciendo más complejo. También durante el juego tienes el ítem de vida, empiezas con 5 vidas, en cuanto un auto te atropelle, caigas al agua o te pase algo pierdes y tienes que volver a empezar.

Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento

2K

Puedes ir recogiendo gemas, que al final cuando se te hace el conteo de los puntos, se te suman como puntos buenos, tu marcador se incrementará y podrás decir que eres de los mejores videojugadores que han pasado por Frogger 2.





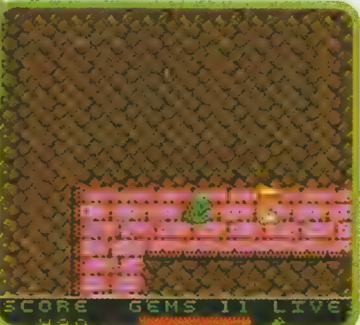


Puedes escoger a la rana verde (Frogger) o a su hermana la rana púrpura (Lesli).





En este título también tienes tiempo, esto es una línea roja debajo de la pantalla que se va borrando para apurarte a acabar el nivel, si no lo terminas en ese tiempo, automáticamente pierdes y vuelves a empezar. Puedes encontrar un ítem en forma de reloj de arena que sirve para que ese tiempo vuelva a empezar.



Estos niveles son por tiempo, si tú terminas el nivel en menos del tiempo que está como récord, ese récord ya es tuyo, esto te puede servir para que tengas más velocidad y destreza en llevar a la ranita a su objetivo.

Para que puedas guardar tus récords y todos los stages que has sacado, tiene la opción de editar tu nombre, para que cuando vuelvas a jugar no tengas que volver a pasar todos los niveles hasta llegar en el que te quedaste.



Ya que tienes varios juegos abiertos, en la opción de visitar puedes escoger en qué nivel quieres jugar, pero no te va a ser posible pasar a otro nivel porque éste es como para que pruebes y ahí también te dan tus 5 vidas correspondientes.



Este juego en cuanto a los gráficos ha mejorado sustancialmente, porque sí se le ve la forma a la rana como tal, es muy divertido porque tienes que salvar tu vida y evitar de que te eliminen y no sólo tienes que salvarte de vehículos, sino también los diseñadores le pusieron diferentes niveles (claro, más difíciles, pero entretenidos).



Este gran título que está dedicado para los pequeños videojugadores, después de varios stages puede llegar a ser complejo y por lo mismo puede hasta aburrir a dicho videojugador.

Segunda Opinión

Definitivamente en esta moda por traer de regreso a los superclásicos de los videojuegos al GBC, no podía faltar un juego que sorprendía a chicos y grandes por su diversión, se trata de Frogger, y como seguramente lo recuerdas, este es el juego donde una pequeña rana hace todo lo posible por atravesar carreteras, ríos, desiertos, etc., sin que cualquiera de sus enemigos naturales la convierta en jalea verde. Este es, sin duda, un ejemplo de aquellos juegos del pasado que no requieren de esfuerzos sobrehumanos para salir avante en el intento, lo que sí es necesario es el continuo aumento de tus habilidades y un excelente uso de reflejos, ya que afortunadamente en este remake de Frogger, las cosas no son tan sencillas como antes, pero sí mucho más coloridas y divertidas. Si ya estás invadido por juegos como Q-Bert, 1942 y otros tantos, lo más seguro querrás sumar este buen título a tu colección de clásicos.

THE ARKHAM

Lo bueno es que:
- Tiene diferentes niveles.
- Se pueden usar 2 ranas diferentes y no sólo una verde.
- Tiene oportunidad de romper récord.

Lo malo es que:
- Tienes que oprimir varias veces el pad para tener más de un movimiento.
- Cuando escoges a la otra rana no tiene alguna diferencia sólo el color.





Si creías que la verdadera fiebre de Pokémon llegaba a su clímax con el lanzamiento de las versiones Silver y Gold, estás muy equivocado. Gracias a que Pokémon Puzzle League llegó a causar revuelo en el Nintendo 64, en Japón ya se lanzó el juego de Pokémon de Panepon, creando gran sensación entre todos los consumidores del sistema portátil por excelencia, el GBC, claro está.

Compañía



Compatible





No. de Jugadores





Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento





Los colores se ven bastante vivos en la pantalla del Game Boy Color y el sonido, pues... la verdad no se necesita algo majestuoso, sobre todo si se trata de un puzzle tan entretenido como éste donde de tanta concentración que necesitas, ni escuchas nada, sólo te quedas viendo los bloques de colores casi todo el tiempo.

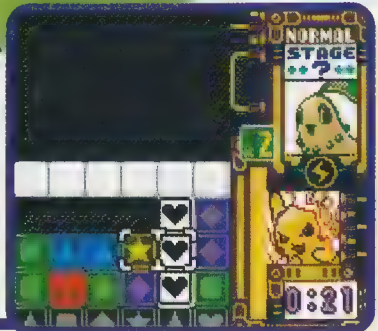
El control no tiene pero alguno y el reto es extremadamente bueno y suficiente para que se te olvide en qué estación debes bajarte, si estás en el camión, o levantarte de la cama, si estás de ocioso.







Gran cantidad de los retos con los que te encuentras en la versión de Nintendo 64 se han modificado a la pantalla pequeña para que cualquiera, con un Game Boy Color, pueda disfrutar del juego por horas. El Stadium (con su gran profundiad), Puzzle University (para que resuelvas todos sus problemas), Mimic Mansion (en donde te presentarán las formas más comunes para ganar), Pokémon Spa (en donde puedes jugar un modo de historia), Timed Zone (para que logres tus mejores tiempos) y el Marathon Field (con varios retos en cadena) te mantendrá atado en todo momento al juego.




THE LEGEND OF
ZELDA®
MAJORA'S MASK™
La aventura épica
más emocionante
de todos los tiempos
CARTUCHO DORADO CON ETIQUETA 3-D
DE COLECCION
¡HASTA AGOTAR EXISTENCIAS!
En la compra de tu cartucho
THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK
llévate totalmente GRATIS un set con 3 figuras
de colección y de EDICIÓN LIMITADA.
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.
NINTENDO 64



Las reglas del juego son verdaderamente sencillas, acomodar tres o más bloques del mismo color para que se eliminen y entre más bloques elimines en secuencias o cadenas, más puntos acumularás o simplemente mayor será el castigo que tu contrincante recibirá. Esto es tan sencillo que jugadores de todas las edades no tendrán ningún problema para comenzar a jugar, lo difícil empieza cuando debes aprender a tener la visión adecuada para realizar cadenas impresionantes para mantenerte en la pelea contra otro jugador.

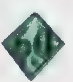


Obviamente no podía faltar la opción de dos jugadores simultáneos. Utilizando el Cable Link, dos jugadores tendrán la oportunidad de enfrentarse cara a cara y demostrar quién de los dos cuenta con técnicas mucho más avanzadas que el otro. Los castigos son igual de impresionantes como en el juego de Nintendo 64 y lógicamente acumulables, por lo que tendrás que mover tus dedos rápidamente para impedir que estos causen demasiada presión en tu juego.



Un punto muy bueno a su favor, es que en el modo de entrenamiento cuenta con una opción de lentitud, así, mientras los bloques se desaparecen lentamente, tendrás el tiempo suficiente como para armar unas cadenas larguísimas y también se te facilitará ver las jugadas una vez que te encuentres retando a un contrincante en el modo normal.

Una característica muy importante con la que cuenta Pokémon Puzzle Challenge, es un mecanismo muy similar al que utiliza Mario Golf, ya que si apagas el Game Boy durante el juego, este se guardará automáticamente en el momento en el que te quedaste. Con esto no es necesario que te preocupes de más, si de repente tienes algo más que hacer o si le queda poca energía a tus baterías.



Como este juego fue diseñado en Japón, gran parte del arte y de los personajes están enfocados a los juegos de Pokémon Silver y Gold, algo bastante bueno ya que en América, Pokémon Puzzle Challenge saldrá por estos días y será contemporáneo de Pokémon Silver y Gold.



Para cuando estés leyendo éste artículo, lo más seguro es que esté por salir la versión americana de Pokémon Puzzle Challenge, así que no tendrás que esperar mucho tiempo para disfrutar de éste magnífico puzzle en tu Game Boy Color, y aunque luego surgen algunos inconvenientes, tenemos la confianza de que a más tardar se lanzará a principios del próximo año, así que te recomendamos que si eres algo adicto a este tipo de juegos, pues de una buena vez te recomendamos que les digas a tus amigos y familiares que se vayan consiguiendo su cartucho porque estamos súper seguros de que no lo soltarás tan fácilmente.





Segunda Opinión

Cada día que pasa me convenzo más de que el concepto de Alexey Pajintov está dividido en dos: El Tetris clásico, para un sólo jugador, y Tetris Attack (Paneru de Pon), para dos jugadores. Felizmente ya jugué un buen rato Pokémon Puzzle League y creo que con este título se reinventó Tetris Attack haciéndolo un juego mucho mejor y más rápido que aquel juego de SNES. Ahora, tomando en cuenta que Pokémon Puzzle League es uno de los mejores títulos de Puzzle para dos jugadores simultáneos, imáginate poder llevártelo a cualquier parte. Pokémon Puzzle Challenge de GBC encierra todo el concepto de interacción... excelente puzzle game para 2P, y el concepto más popular del uso de Cable Link, Pokémon. La verdad, ya no puedo esperar más para poner a "chambear" a mi Game Boy Color con este gran juego.

Arkham

Pokémon Puzzle Challenge

Lo bueno es que...
-El juego tiene toda la emoción que sus predecesores.
-El control está excelente.
-Prácticamente no le hace falta nada.

Lo malo es que...
-Los japoneses ya lo tienen y nosotros aún no...
-Los anti-fans de Pokémon se perderán de un gran juego de Puzzle.

a fondo

Q*bert



Para varios de ustedes este personaje debe ser uno de los más conocidos por su gran trayectoria que tiene en el mundo de los videojuegos y que aún sigue vigente, pero para aquellos que no lo conozcan y quieran conocerlo, ahora tenemos la oportunidad de disfrutarlo en el Game Boy Color.

En 1983 salió para arcadia el primer juego de Q-bert que fue manufacturado por Gottlieb. Q-bert, un pequeño monito narigón tiene que cambiar el color de los cubos de una pirámide tridimensional, claro que tendrá varios obstáculos que librar como algunas pelotas que irán bajando y por ahí aparecerá una serpiente, la cual será su gran enemigo.

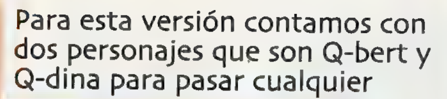
Después de la salida de este juego, salió otro juego con el nombre de Q-bert's Cubes donde la temática cambia, ya que no era una pirámide, sino que se trataba de varios cubos los cuales van girando y tienes que colorearlos, teniendo cuidado con los enemigos.

Q-bert hizo su aparición en los sistemas caseros Atari 2600, ColecoVision e Intellevision donde podías jugar con este singular personaje.

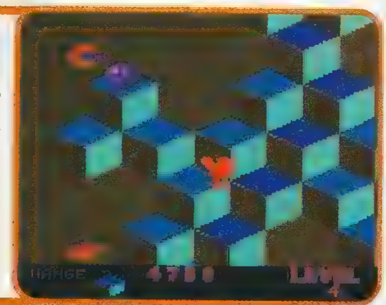
Primero te diremos que cuenta con dos modos de juego: Arcade y Adventure. Cada modo tiene su chiste, aunque claro la base es la misma, cambiar los bloques de color.

En Arcade Mode nos encontramos con la grata sorpresa de jugar la version clásica de arcade, en donde tendremos que cambiar el color de la pirámide para pasar al siguiente nivel.

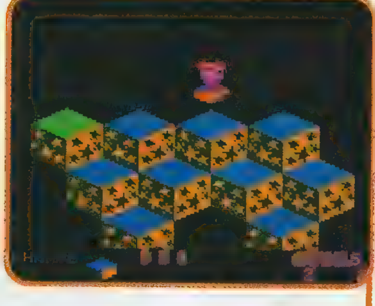
En Adventure Mode es casi lo mismo, pero con la peculiaridad de que en algunos niveles hay warps, los cuales te llevan a otra parte del nivel y por lo consiguiente es más largo el área que debes de cambiar, sin mencionar que luego hay algunos enemigos que arruinan tu trabajo al regresar a su estado original los cubos.



Para esta versión contamos con dos personajes que son Q-bert y Q-dina para pasar cualquier modo de juego. Como todo juego tienes un límite de conti-nues para seguir tu juego, pero cuando se te agoten cuenta con opción de password para continuar la aventura.



Claro que no todo lo que sale en el juego son precisamente enemigos, también saldrán unas bolas "negras" las cuales te ayudan, ya que al tomarlas, los enemigos se congelan y puedes aprovechar para cambiar los cubos de color.



Otra forma de que Q-bert puede depender, es de unas plataformas en forma de disco las cuales te sacan de apuros si es que te rodean los enemigos y la serpiente, quien te sigue por todas partes y la única manera de deshacerte de ella es que te siga a un rincón donde haya un disco, salta a éste y la serpiente por quererte alcanzar se irá al precipicio y tú irás a otra parte del escenario.



Como siempre (y claro que no podía faltar), cuando un enemigo te golpea no esperes de Q-bert unas palabras dulces, esto es algo característico de él que, por supuesto, no puede faltar.



También cuenta con dos tipos de control: estándar y diagonal. Para empezar a acostumbrarte, el control diagonal es de mucha ayuda, ya que para saltar de cubo en cubo lo tienes que hacer en diagonal. Con el estándar la movilidad es más difícil pero con práctica podrás moverte con facilidad.

Segunda opinión

Definitivamente los buenos juegos nunca pasarán de moda. A pesar de su aparente sencillez, y con eso de que está de moda la onda de los 80's, quién mejor que el buen Q-Bert para demostrar una vez más que los clásicos son y serán siempre divertidos. Dentro de esta versión para el GBC, vas a encontrar algunas diferencias mínimas comparándolo con las versiones originales, la opción nueva de aventura está interesante y hace que el reto aumente, sobre todo cuando juegas una avanzada pirámide de triplets, pero, a final de cuentas el secreto de este título está en tener un buen dominio del pad para poder moverte y esquivar a las serpientes y demás bichos raros que se te pongan enfrente. Si tuviste oportunidad de jugar Q-Bert alguna vez entenderás a lo que me refiero, pero si no, definitivamente tienes que buscarlo y compartir conmigo esta opinión: para el GBC, desde Tetris, nunca un juego tan sencillo fue tan adictivamente divertido como éste.

The Arkham

Q*bert

Lo bueno es que...

-Tiene dos modos de juego interesantes.
-Tiene dos personajes.
-Tiene buen uso de los colores del Game Boy Color.
-Sigue este personaje hoy en día divirtiéndonos.

Lo malo es que...

-Para jugadores que quieran algo más que cambiar colores a los cubos, este título tal vez no sea lo esperado.





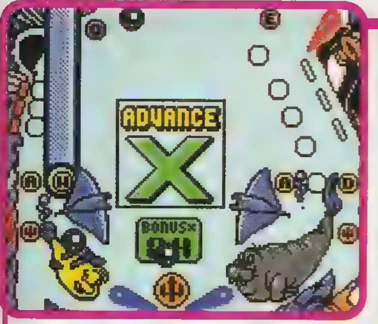
Las historias de sirenas han sido narradas por centurias, siendo parte del folklor de algunas culturas, y dando pie a la invención de leyendas y cuentos de hadas; imágenes de estas criatruras míticas han sido plasmadas por artistas y escritores en su trabajo, para así intentar traer a la vida el misterio y la belleza de las hermosas bestias, mitad mujer, mitad pez. La leyenda de las sirenas ha sido contada de muchas formas y con diferentes enfoques y, mientras algunos las consideran entes malignos, causantes del naufragio y la desaparición de los marinos, otros las consideran personajes simpáticos, que se la pasan cantando "abajo del mar", entre babosas y cangrejos. The Little Mermaid, o como se le conoce en español, "La Sirenita", fue una de las más exitosas cintas animadas de Disney, donde se narra la historia de Ariel, una sirena que se enamora de un joven y humano príncipe y, con tal de conquistar su corazón, la bella protagonista trata de convertirse en humana, intercambiándole este mágico don a Morgana, la terrible bruja del mar, quien a cambio de la humanidad de Ariel, se queda con su hermosa voz. Flounder, Sebastián y muchos personajes llenos de carisma, acompañan a Ariel en esta excelente película.

Después de la película "The Little Mermaid", como es costumbre de Disney, le siguieron juguetes, series de televisión y, por supuesto, videojuegos, y el primero en aparecer fue en el viejo NES, en una aventura en 2D. Ahora, años más tarde, Nintendo, en conjunto con Disney Interactive, nos traen de nueva cuenta a Ariel, pero en esta ocasión en el GBC y, a diferencia de aquel juego de antaño, en este nuevo título de nombre The Little Mermaid II: Pinball Frenzy (TLMII), como su nombre lo dice, podrás disfrutar de un buen juego de Pinball... ¿dijimos uno? Perdón... Muuuchos juegos de Pinball.

En este título puedes escoger la velocidad del juego, con cuántas pelotas quieres jugar (tres o cinco), cuántos jugadores participarán y en qué tablero quieres jugar (en el de Ariel o en del Melody).

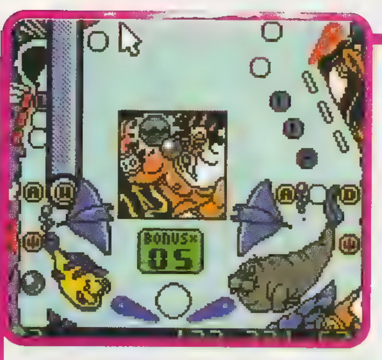


TLMII trae para ti un modo de mini-juegos ocultos, mismos que a lo largo de un juego normal tienes que obtenerlos siguiendo las instrucciones que te marca el tablero de pinball, donde se te explica por dónde colocar la bola o cuántas veces pegarle a algún objetivo en específico, para así obtener el mini juego. En éstos salen muchos personajes conocidos de la película.

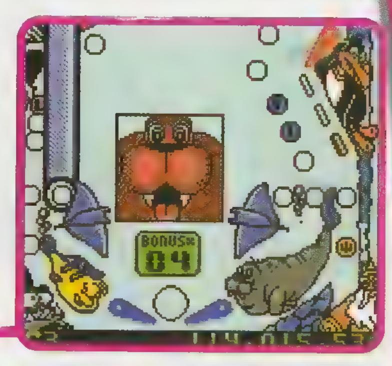


En el tablero de Melody, si tiras tres veces la pelota hacia el cofre del tesoro, de pronto te verás jugando con tres pelotas simultáneamente; esto te va ayudar a que puedas elevar la cantidad de puntos y no sólo estés jugando con una pelota, pero, como te has de imaginar, también se eleva la dificultad.

En cada mini-juego tienes diferentes objetivos, que van desde golpear estatuillas hasta recoger cosas del viejo amigo Scarrel. En total son 16 mini-juegos los que debes descubrir, y te mencionaremos algunos, para no echarte a perder la sorpresa. Cada que termines un mini-juego, podrás imprimir una imagen en la Game Boy Printer.



Durante tu juego en la tabla de pinball que tiene varios flipers (o sea, los brazos con los que golpeas el balín), cuando saques algún mini-juego entras directamente a éste y en cuanto pierdes, te regresan al juego de la tabla; si terminas el objetivo de ese mini-juego, ganas puntos extras.





Uno de los mini-juegos es el de liberar a un pingüino que está atrapado en el hielo; para lograrlo, debes destrozar todos los bloques de hielo que están frente a los flipers y en cuanto rompes todos los cubos de hielo, debes pegarle con tu pelota al cubo mayor, donde está el pingüino atrapado; la clave aquí es la velocidad, ya que tienes el tiempo limitado.





También está el mini-juego de Morgana, donde tienes que hacer que Morgana encoja sus tentáculos pegándole con la bola, pero ten cuidado porque con los rayos que lanzan las mantarrayas que están al lado de ella, pueden hacer que pierdas tu oportunidad de juego.





También está el juego de la morsa, en el cual tienes que quitarle diez peces de la boca al amigo de Ariel, Dash, para que puedas completar este mini-juego;





fíjate muy bien, porque Dash también sale con una pelota en la boca si se la tiras puedes jugar con dos pelotas al mismo tiempo.

Aparte está el mini-juego de Sebastián, donde también están Ariel y El Príncipe Eric en medio de varias fuentes



a las que tienes que golplear con la pelota para tengas el juego



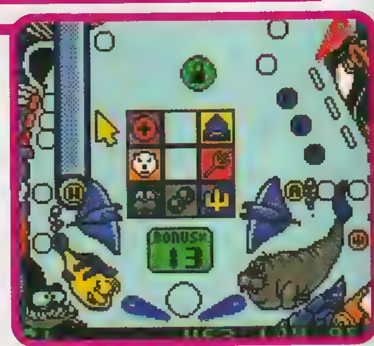
completo y así podrás imprimir esta clásica imagen en tu práctica Game Boy Printer.

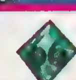
La música de TLMII es extraída del soundtrack original de la película, por lo que las tonaditas Midi te serán muy familiares, como la famosísima "Under the Sea", o lo que es lo mismo, "Debajo del Mar", que es interpretada por el cangrejo más popular y guapachoso del mundo: Sebastián.

Una ventaja de este juego es que tienes la opción de "Tilts", o sea, al presionar ciertos botones, moverás el tablero y así desviarás el curso de la bola, así podrás personalizar tus jugadas y mover la bola con más voluntad y no encargársela tanto a la suerte. Estos "Tilts" los puedes hacer cuantas veces quieras y en la dirección que más te guste, a diferencia del Pinball real, donde sólo haces "Tilts" y después del tercero, los Flipers se inutilizan.



Al igual que en un Pinball real, la forma de hacer puntos es muy variada; en cuanto le pegues a cualquier cosa, ganas bonus, los cuales te los apuntan cada vez que pierdes tu turno; esto es para que tengas tu récord y se quede grabado en la lista de los mejores jugadores. Esto le da más valor al juego, ya que podrás romper y volver a romper tus marcas o las de tus amigos, por lo que el reto ya no será con el CPU, sino contigo.



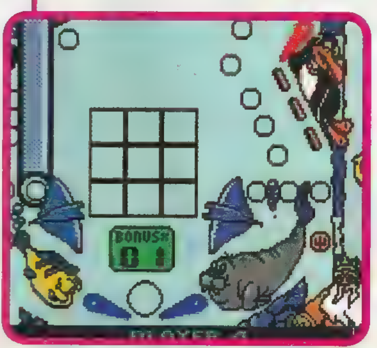






Como ya te lo hemos mencionado, la compatibilidad con la Game Boy Printer también es un punto muy favorable, sobre todo porque también podrás imprimir tus récords, tal vez para que después puedas concursar en alguna revista como la nuestra (o sea, tuya y de todos), o para demostrarle a tus amigos que tienes mucha destreza en esto del Pinball.

Cuando escoges de varios jugadores puedes elegirle a cada uno su velocidad de juego, en este modo puedes de 2 maneras y como son los juegos de uno por uno, le puedas pasar el GBC a tu amigo o si tienes el cable link obviamente cada quien con su GBC.



The Little Mermaid II: Pinball Frenzy, es un juego muy divertido y pensado para las chicas, pero en realidad hay algunos mini-juegos que le complicarían la vida hasta al jugador más experto; este juego viene a romper con la idea de que los juegos de niñas son fácilies. Entre otras cosas, TLMII te va a ayudar a que tú puedas, con más confianza, llegar a jugar una tabla de Pinball real y hasta implantar un nuevo récord.

Segunda Opinión

Seguramente las fans (o los fans) de Ariel van a estar muy contentas (o contentos) de que este juego llegue al GBC. Aunque, pensándolo bien, tomando en cuenta que The Little Mermaid se estrenó por ahí de principios de los noventa, si Ariel tuvo fans en aquel entonces, ahorita sus seguidores tienen diez años más, por lo que es difícil que les llame la atención el personaje. Pero bueno, suponiendo lo contrario, este es un buen título que satisface a aquellos que disfrutamos de la película de "La Sirenita". Ahora, del otro lado del ring, están los fans de los juegos de Pinball, que tal vez no están muy de acuerdo con un tablero de Pinball con Ariel de protagonista. Pero, tal como sucedió con Pokémon Pinball, la apariencia es lo que menos cuenta, ya que en ambos cartuchos encontrarás muchas horas de entretenimiento y adicción, además de que es un juego de los que entran en el género de "Microbus" (pronúnciese "Maicro bus"), género que destaca porque los juegos que le pertenecen son excelentes compañeros de viaje y te permiten convertirte en todo un experto en la fila de las tortillas. The Little Mermaid II: Pinball Frenzy es un juego bueno y recomendable.

Denshu



Lo bueno es que:

- La tabla es suficientemente grande para jugar en la pantalla del GBC sin problemas
- Si te gustaba La Sirenita (la película), o la Sirenita (la sirenita), los personajes y la música, al recordarte la película, te van a fascinar.
- Los mini juegos están muy involucrados con el argumento de la película
- El cartucho tiene Rumble (o sea, vibra)
- Es para cuatro jugadores.

Lo malo es que:

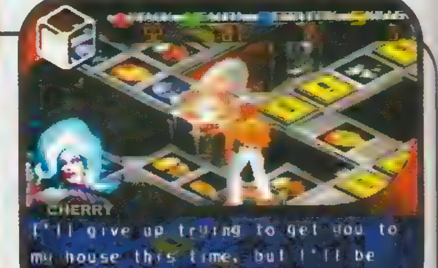
- La cámara sigue a una bola y en cuanto tienes más de una, la vista se pierde y nada más ves la primera pantalla, y no tienes control de las 3 bolas.
- En los mimuegos sólo tienes una oportunidad de juego.

Fighter Destiny 2

Para todos aquellos amantes de las peleas, les tenemos unos tips para Fighter Destiny 2, que sin lugar a dudas, es un gran título dentro de su género, ya que el sistema para ganar es diferente a los demás.

Si jugaste el primer título, estamos seguros que te será fácil dominarlo, pero si apenas lo conseguiste y no sabes nada, no te preocupes, ya que a continuación te damos algunos tips para que te conviertas en todo un experto.

Primero empezaremos por darte la configuración del control, después te daremos los movimientos más importantes de cada peleador.





CONTROL PAD

Con este mueves al peleador.

CONTROL STICK

No se usa.



BOTONES C

No se usan.



Patada (golpe bajo)



Puño (golpe alto)

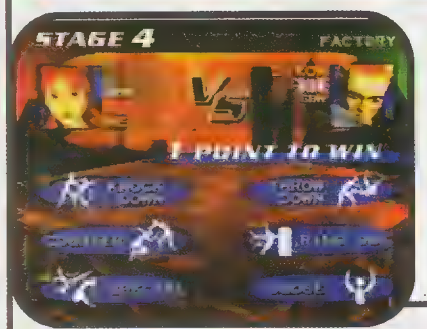


Te desplazas en la plataforma.

Defensa.

Te desplazas en la plataforma.

Recuerda que si no te acomodas con la configuración inicial, puedes cambiarla a tu gusto y puedes elegir el stick para mover a tu peleador, pero te recomendamos usar la configuración de "default".



En este título, para poder ganar necesitas sumar puntos y dependiendo del ataque que realices serán los puntos que recibas. También, debajo de la barra de energía de cada personaje, dependiendo del modo de juego, verás cierto número de estrellas. Dependiendo de la forma en la que derrotes a tu oponente, serán las estrellas que te otorguen. Obviamente, el primero en juntar todas las estrellas, ganará el combate. Hay varias formas de vencer al enemigo y aquí te damos la lista de todas las posibilidades que tienes y cuántas estrellas, o sea puntos, te dan por cada método.

Ring out : 1 punto



Este punto lo ganas tirando al contrincante de la plataforma.

Judge: 1 punto.



Cuando se acaba el tiempo de la pelea, los jueces deciden quién fue el mejor. Si peleaste de forma monótona o atacaste con golpes que valen pocos puntos, puedes perder, aunque tengas más energía.

Throw down: 2 puntos



Estos te los dan al vencer a tu enemigo con un agarre el cual realizas con A+B al mismo tiempo.

Knock Down: 3 puntos



Para obtener estos puntos sólo necesitas quitarle toda la energía o derrotarlo con un movimiento especial que noquea al oponente de un solo golpe, aunque esté lleno de energía.



Counter: 3 puntos.

Hay algunos movimientos denominados "Counters" y si los conectas correctamente los derrotarás muy rápido.

Special: 4 puntos.

Este ataque lo aplicas cuando tu oponente está "mareado", o sea, cuando ya no tiene nada de energía. Con este ataque logras la mayor puntuación.

Modos de Juego

En este título tienes varias posibilidades de divertirte, ya sea tú solo o peleando contra otro cuate.

VS Battle

Este es el modo ideal para que dos jugadores compitan para ver quién es el mejor.

VS Com



Training

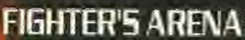
En esta opción puedes practicar todos los movimientos , practicar combos y por supuesto los Special.

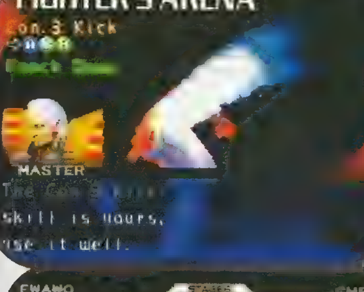
Record Attack

Aquí cuentas con tres desafíos. En Survival tienes que derrotar a 100 peleadores al hilo, sin perder ninguna pelea; en Fastest derrota a los cuatro peleadores ocultos del juego en un minuto o menos; y el Rodeo, donde tienes que aguantar lo más que puedas a Mou, "la vaca loca", pero, cuidado, ya que, aunque no le puedes bajar energía, si la sacas del ring, o le haces un Knock Down Hit, se parará la pelea. Y, obviamente, si te derrota, también se para el reloj.

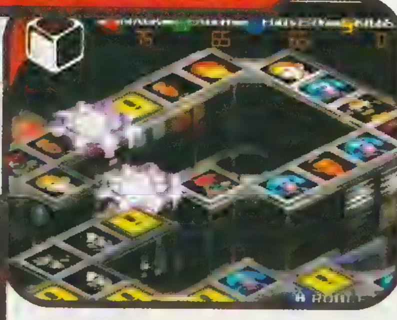
Fighter's Arena

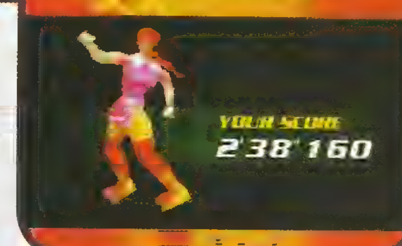
En esta opción aprenderás nuevas técnicas de ataque, aumentarás tu nivel de recuperación, energía y otras cosas que te harán más fuerte. Para empezar, este juego es como un tablero, en donde tu objetivo es llegar a donde se encuentra el Master para aprender las nuevas técnicas y aumentar de nivel, pero en algunos casilleros tendrás que pelear contra otro peleador X, en otros está Cherry, quien es muy difícil de vencer y en otros hay un signo de admiración en donde las batallas son a un punto.





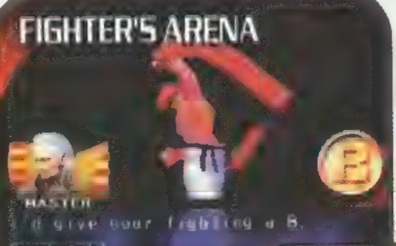




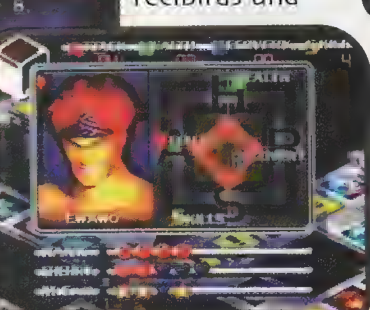




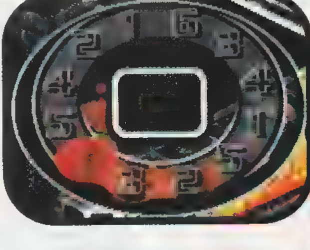




Cuando enfrentes a Master,ya que lo derrotes, te calificarán tu batalla y recibirás una

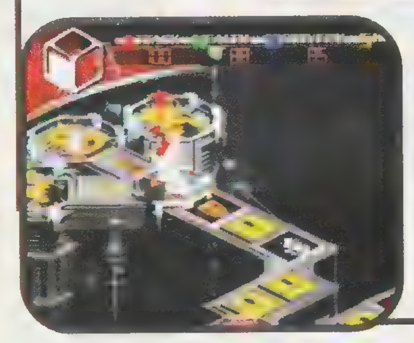


nueva habilidad. Para ver tus nuevas habilidades sólo necesitas presionar cualquier botón C y con los botones A o B puedes ver cómo vas en cuanto a energía, recuperación, etc.



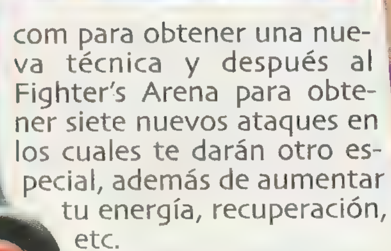


Para desplazarte en el tablero contarás con una ruleta la cual tienes que detener en un número que te indicará, valga la redundancia, el número de casillas que avances, pero si en una casilla derrotas a un oponente con un Special, te darán otra ruleta donde los números para avanzar son más grandes. Cuando derrotes a Cherry, ella te dará otra ruleta en la cual aparecerá su cara y si le atinas, pelearás con ella de nuevo.





Al final del tablero te espera tu último reto para que termines el Fighter's Arena y se trata nada más y nada menos que de escoger uno de los tres modos que hay en Record Attack, que se tratan de lo mismo, pero en "mini". En Survival tienes que derrotar a 20 peleadores, En Rodeo tienes que aguantar a "la vaca loca" 30 segundos y en Fastest tienes que derrotar a los oponentes en 90 segundos.



La recomendación es que primero entres en VS com para obtener una nueva técnica y después al Fighter's Arena para obtener siete nuevos ataques en los cuales te darán otro especial, además de aumentar tu energía, recuperación, etc.



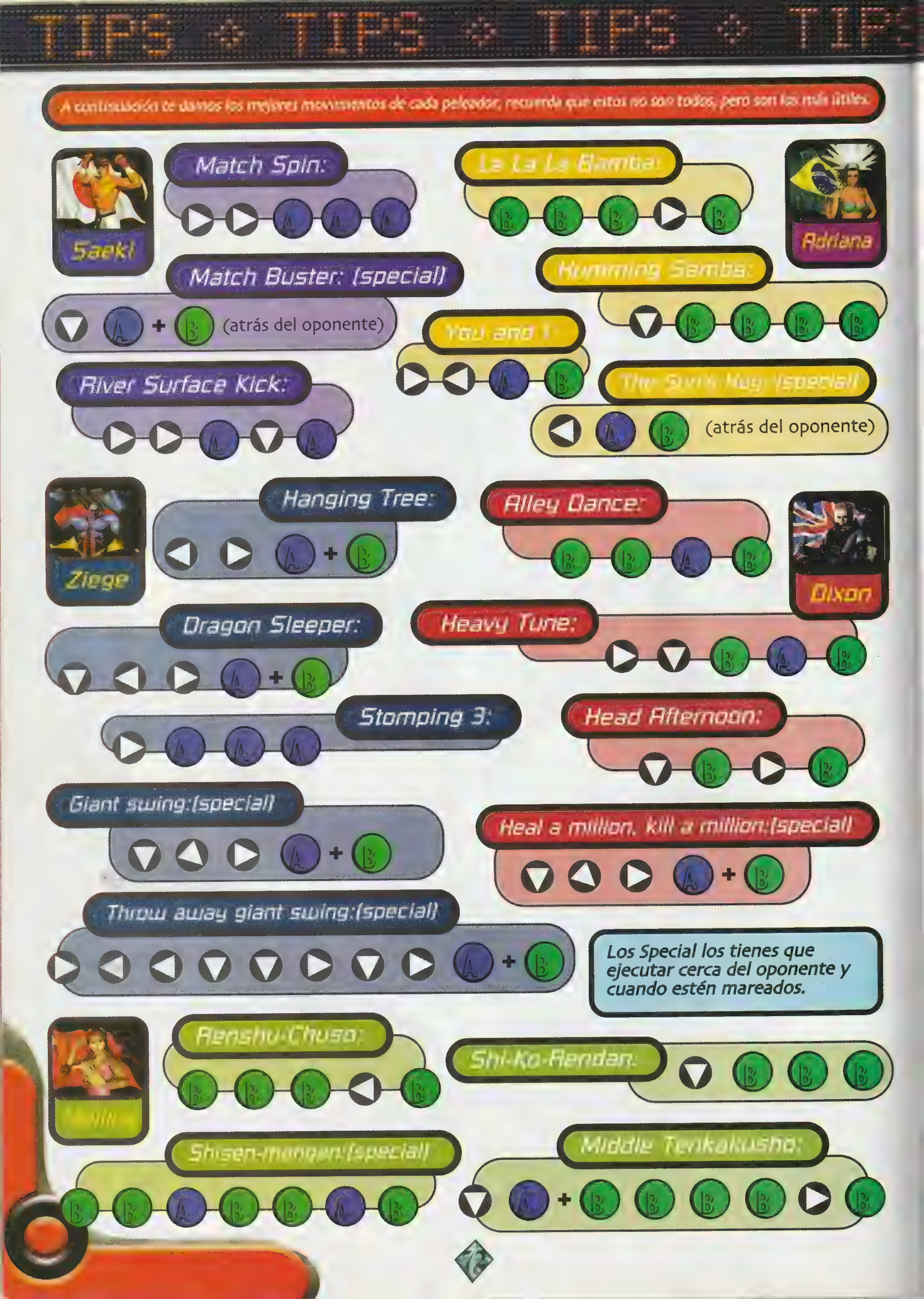
También te recomendamos que te aprendas los ataques de Knock Down que te serán de utilidad y los counters. Como todo buen título de peleas no pueden faltar los peleadores ocultos, ¿cuántos son?, ¿cómo los obtengo?, bueno eso te lo dejamos que lo descubras, sólo te diremos que las respuestas las encuentras en la opcion VS com.





¡TODA UNA VARIEDAD DE PRODUCTOS CON TUS PERSONAJES FAVORITOS!

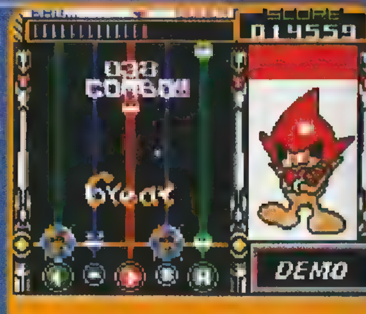



TIPS ◆ TIPS ◆ TIPS ◆ TIPS
A continuación te damos los mejores movimientos de cada peleador, recuerda que estos no son todos, pero son los más útiles.
Saeki
Match Spin:
Match Buster: (special)
(atrás del oponente)
River Surface Kick:
La La La Bamba:
Adriana
Humming Samba:
You and I:
The Sun's Hug (special)
(atrás del oponente)
Ziege
Hanging Tree:
Dragon Sleeper:
Stomping 3:
Giant swing:(special)
Throw away giant swing:(special)
Alley Dance:
Dixon
Heavy Tune:
Head Afternoon:
Heal a million, kill a million:(special)
Los Special los tienes que ejecutar cerca del oponente y cuando estén mareados.
Renshu-Chuso:
Shi-Ko-Rendan:
Middle Tenkakusho:


TIPS • TIPS • TIPS • TIPS
Abdul
Rapid Snake:
Hell Wave:
Saint Dallah:
Flying fish: (special)
Combo Del Sol:
Horizontal Gate:
Slider Heel!
Plasma hell break (special)
D-Dog
Neck Hanging Drop:
Coconut Crash:
Windmill (Special):
(atrás del oponente)
Windmill (Special):
(atrás del oponente)
Kate
Combo Knee Somersault.
Combo EK2:
Queen's House:
One handed back breaker (special)
Ninja
Moon-like Feet:
Knee Wave Toe Kick:
Curse Palm:
Juji-sui: (special)
Pierre
Lie Down:
Caterpillar:
Front Spring:
Frankesteiner (special)

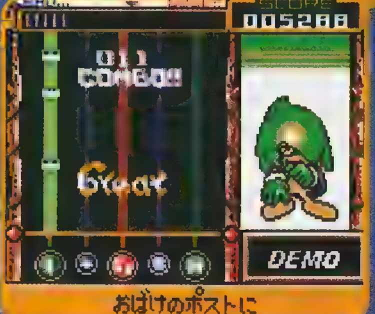
Previo
INTERNACIONAL





Tal vez no estés enterado de la gran serie que Bemani ha desarrollado junto con Konami en varios de sus geniales conceptos musicales, ya que casi todos ellos han salido en Japón y para otros sistemas, tales como Guitar Freaks y Beatmania, entre muchos otros.

Komani de Kobe se lanzó a programar Pop N' Music para el Game Boy, obviamente exclusivo para el mercado Japonés, sin embargo es realmente tan bueno, que muy bien vale la pena que lo conozcas ya que es posible de que este título llegue a nuestro continente.



おばけのポストに

Compañía


Compatible con


Jugadores

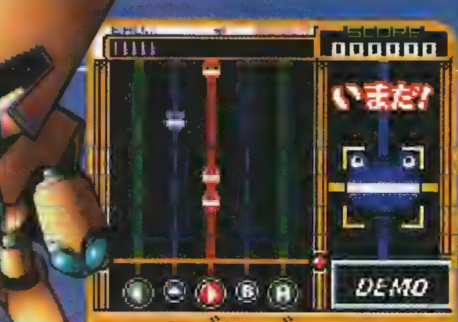

Clasificación


Desarrollado por


Memoria
8 MEGAS

Categoría
Destreza

Lanzamiento
Noviembre 2000

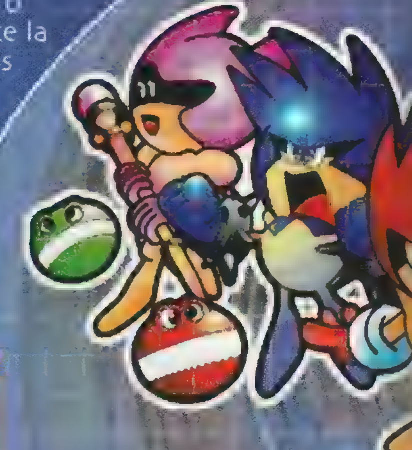


タイミングよく、ボタンをおそう!



「はやく」おしたり・・・

Antes que nada, este es un juego de puzzle en donde realmente tienes que agarrarle el ritmo a las canciones para que puedas marcar los acompañamientos en el momento adecuado y así acumular puntos y evitar que el juego se termine. Como se ve en las fotos del demo del juego, tienes que marcar el comando indicado cuando la línea del círculo se empate con la línea inferior de la pantalla para marcar un buen movimiento, en caso de que te adelantes o atrases un poco te la marcarán como buena, pero no con los puntos que debieras acumular, y en dado caso de que marques demasiado retardado el movimiento, te contarán el movimiento como malo. Sencillo, pero en verdad te toma tiempo y paciencia llevar a cabo toda la melodía sin que pierdas muchos puntos.





いまだ だすんだ ブレストファイヤー





Tal vez este título no cuente con el sonido digital que a todos nos gustaría escuchar, ya que todos se escuchan como MIDIs, pero déjanos comentarte que en verdad, por la emoción, se te pone la carne de gallina cuando escuchas las canciones de las series de caricaturas clásicas japonesas. Este juego cuenta con una excelente recopilación de canciones en sus versiones originales de animaciones orientales, desde los años 60's hasta algunas de los 90's como lo son "Hana no Ko Run Run (Candy Candy)", "Mazinger-Z", "Pretty Soldier Sailor Moon", "Saint Seya" y "Dragon Ball", entre muchas otras que han hecho historia, tanto en Asia como en el resto del mundo.

El juego cuenta con muchas opciones para que perfecciones tus habilidades y que poco a poco comiences a agarrarle el hilo al modo de juego; tiene un área de práctica para que ensayes las canciones de tu preferencia y el modo arcade no podía faltar y por si sientes que ya eres lo suficientemente bueno podrás averiguarlo al entrar en el maratón en donde no tienes que dejar que tu ritmo falle por demasiado tiempo o te sacarán a patadas.

Como puedes ver, es un juego verdaderamente bueno el cual te pone a trabajar a 1000 por hora tus reflejos, al igual que tu oído al tratar de no perder el ritmo. Es una verdadera pena que éste título no se haya anunciado para América, ya que estamos seguros que sería muy bien recibido en todo este continente por los dueños de un Game Boy Color, sobretodo por la gran cantidad de "Otakus" de habla hispana.

Aunque, como te lo dijimos al principio, por ahí escuchamos un rumor de que es posible que lo veamos por acá el año entrante. Ojalá que podamos confirmar positivamente la noticia, ya que estamos seguros que será todo un éxito entre la fanaticada de la animación japonesa y también para los que llevan el ritmo por dentro.

a fondo

The Legend of Zelda: Majora's Mask



Ya han pasado dos años del lanzamiento en América del último juego que dirigió el maestro Shigeru Miyamoto y su legado ha traído como consecuencia una nueva secuela para la grandiosa serie en la que Link se aventura en nuevos parajes y se enfrenta a nuevas dificultades en una lejana región. Aunque este artículo aparenta adornar demasiado al juego, la verdad nos quedamos cortos, ya que no hay palabras para describir todas las emociones que salen cuando avanzas en la historia, encuentras nuevas armas o máscaras, descubres algunos pasajes secretos y sobretodo, cuando obtienes el final completo al encontrar cada una de las máscaras.







Compañía

Nintendo

Compatible

No. de Jugadores

Clasificación



Desarrollado



Memoria

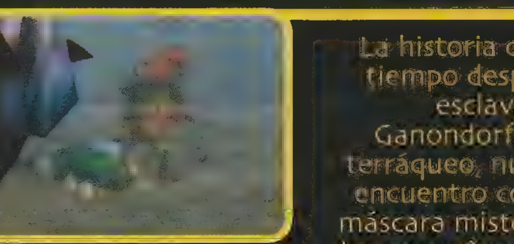


Categoría

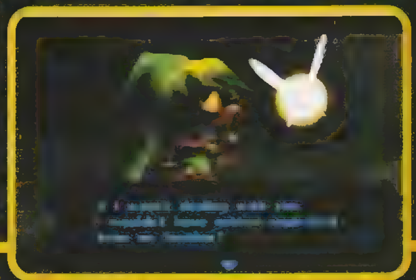


Lanzamiento



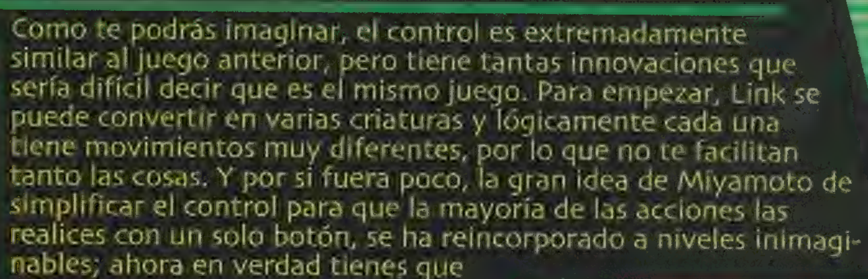


La historia de esta nueva aventura se sitúa poco tiempo después de que Link libró a Hyrule de la esclavitud del maligno rey de los ladrones, Ganondorf. Al deambular por el inmenso globo terráqueo, nuestro héroe tiene un desafortunado encuentro con un pequeño que tiene puesta una máscara misteriosa. Dicho ser es acompañado por dos pequeñas hadas que se encargan de distraer al caballo de Link, haciendo que éste caiga al suelo perdiendo el sentido. Al ver al joven guerrero inconsciente, la criatura "toma prestada" la preciada Ocarina del Tiempo y cuando Link intenta defenderse, el ser con la máscara le lanza un hechizo, convirtiéndolo en un Deku Scrub, dejándolo inhabilitado para poder defenderse y recuperar el instrumento musical mágico que le









Como te podrás imaginar, el control es extremadamente similar al juego anterior, pero tiene tantas innovaciones que sería difícil decir que es el mismo juego. Para empezar, Link se puede convertir en varias criaturas y lógicamente cada una tiene movimientos muy diferentes, por lo que no te facilitan tanto las cosas. Y por si fuera poco, la gran idea de Miyamoto de simplificar el control para que la mayoría de las acciones las realices con un solo botón, se ha reincorporado a niveles inimaginables; ahora en verdad tienes que fijarte muy bien en los pequeños íconos de los botones que se encuentran en la parte superior de la pantalla para definir qué es lo que puedes hacer en ciertas situaciones o posiciones. Y por si fuera poco, los calabozos tienen mucho más detalles e ingeniosas trampas, junto con switches que te obligarán a hacer uso de gran parte de los objetos que encuentres en el camino.









regaló la princesa Zelda. Cuando el enmascarado huía de su pobre cautivo, una de las hadas se queda atrapada con Link, por lo que se le une para poder llegar hasta su hermano, quien escapó con el hechicero. Al avanzar por las inhóspitas grutas, Link se encuentra con el coleccionista de máscaras. El les cuenta del encuentro que también tuvo con la criatura que le había hechizado antes de que todo comenzara, y que él le había robado la máscara que traía puesta. Dicha máscara cuenta con un poder más allá del entendimiento humano, además de que lo más seguro es que el pequeño espantapájaros no tuviera noción de lo que estaba pasando. Todo esto hizo que fuera imperativo recuperar la máscara antes de que cualquier cosa pudiera convertirse en algo incontrolable. Esto apenas es el preludio de la más impresionante secuela de "The Legend of Zelda".







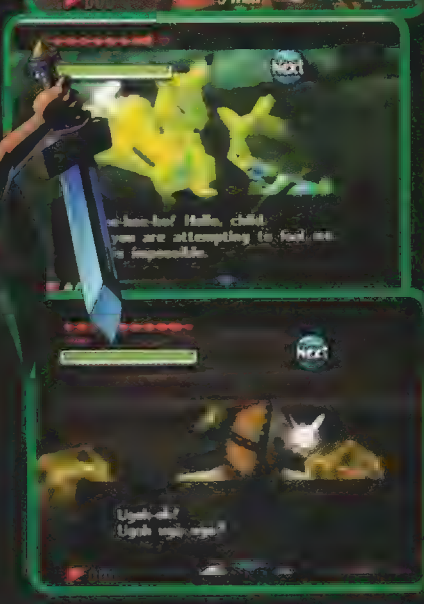
Simplificando un poco el concepto general del juego, éste es un verdadero carnaval de máscaras; hay una infinidad de ellas y cada una tiene razones muy sólidas para estar dentro del mismo. Varias de ellas te servirán para objetivos muy específicos, sin embargo, otras tantas puedes utilizarlas en diversas situaciones para obtener reacciones diferentes y así obtener pistas, retos, o simplemente para divertirte. Aunque todas las máscaras tienen un rol bastante importante dentro del juego, tres son de las que dependerás para poder avanzar. Cada una de ellas tiene el poder de convertir a Link en una criatura diferente que le darán a nuestro héroe las armas necesarias para restablecer la paz en el pequeño poblado de Clock Town y sus alrededores.

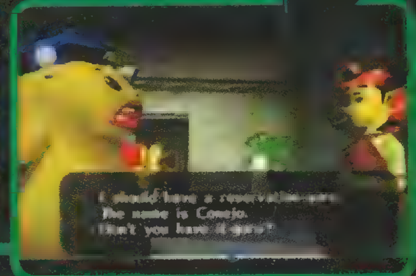




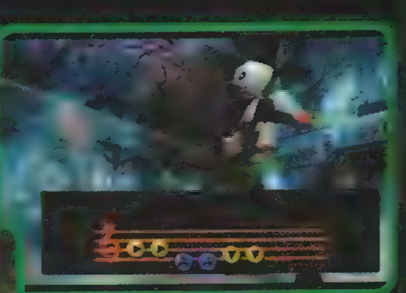


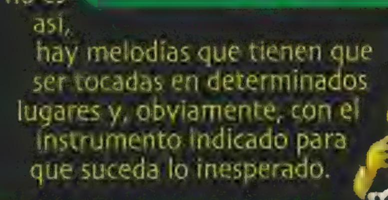
El concepto más interesante, del cual ya te hemos platicado anteriormente, es el del reloj. Cuando hablas por primera vez con el coleccionista de máscaras, él te dice que sólo cuentas con tres días antes de que él deje el pueblo y con ésto llegue la tragedia, ya que la máscara de Majora tendrá el tiempo suficiente para hacer que la Luna caiga sobre el poblado de Clock Town y así destruir todo sobre la faz del planeta. Como ya te has de imaginar, el tiempo corre, no importando en el lugar que te encuentres y relativamente cada hora del día dura aproximadamente un minuto de tiempo real, o sea que cada día dura aproximadamente 24 minutos. Te preguntantarás ¿y cómo voy a terminar el juego en menos de hora y media? Pues he ahí lo interesante del juego. Como ya lo mencionamos en la historia, el primer objetivo de Link es el de recuperar la Ocarina del Tiempo y al hacerlo podrás regresar el tiempo, hacer que las horas transcurran más lentas (en caso de que necesites hacer muchas cosas), o adelantarlo para llegar hasta cierto día en el que ocurre algún suceso importante. Muchas cosas sólo pasan en determinado día, puede ser en el primero, en el segundo o en el último, ya sea que sólo en cierto momento puedas obtener algún objeto importante o que a determinada hora aparezca una criatura que te de un tip invaluable para que puedas continuar con la aventura. Otra de las cosas en las que ha llegado a innovar este juego, es el hecho de que Link cuenta con una agenda para llevar apuntes de personas que conoce y a las que puede ayudar. Obviamente cada una de estas personas tiene diferentes actividades a lo largo de los tres días, por lo que sólo en algunos momentos podrás recurrir a ellos para que te proporcionen su ayuda o para que tú los ayudes. Tal es el caso de una viejecilla que aparece en la sección norte del pueblo que es asaltada por un verdadero rufián, exactamente a las doce de la noche del primer día y no podrás encontrarla en ningún otro momento del juego. Al rescatarla, obviamente tendrás su agradecimiento, así como un par de extras.

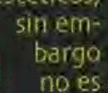




Algo que nos dejó muy impresionados es la manera en que los instrumentos musicales se adaptaron adecuadamente al juego. Cuando Link se transforma en otra criatura, obviamente no puede tocar la ocarina, sin embargo, cada una de las criaturas cuenta con su propio instrumento musical para hacerse notar. El Deku cuenta con una serie de trompetas que se escuchan a grandes distancias, el Goron carga con unos tambores como para hacer una fiesta él solo y el Zora tiene una guitarra con la que puede conquistar a cualquier doncella. Has de pensar que estos detalles son estéticos, sin embargo no es así, hay melodías que tienen que ser tocadas en determinados lugares y, obviamente, con el instrumento indicado para que suceda lo inesperado.












NINTENDO 64
Llena tu arbolito
de DIVERSION
ATI
ABOUT TIME INC
Laredo, Tx.
México, D.F.
SAT KARTAR
ENTERPRISES
X-MAS
Pack
1 Sistema N64, 1 Control extra y 1 juego
De venta en el Sureste de la República
Mexicana (Yucatán, Quintana Roo, Campeche,
Tabasco, Chiapas, Veracruz y Oaxaca).
Para mayores informes favor de comunicarse
al. 01 (5) 488 23 54
HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

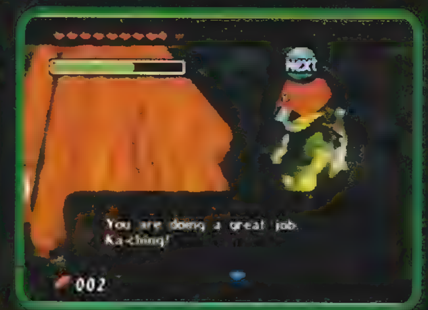


Otro punto importantísimo para el juego es el método en el que puedes guardar tus avances. En el juego anterior simplemente podías grabar en el momento que más te gustara y te guardaba un estatus bastante minucioso de absolutamente todo lo que traías. En esta ocasión es MUY diferente, sólo puedes guardar tus avances al retroceder en el tiempo al amanecer del primer día y obviamente sólo puedes llevar contigo unos cuantos objetos o la habilidad de poder cargarlos. Por otra parte, si fallas en el intento de rescatar a una persona de verse en serios aprietos en el último día, obviamente al retroceder en el tiempo y llegar nuevamente hasta éste día, esa persona se encontrará en el mismo apuro, así tendrás una nueva oportunidad para ayudar a esta persona en desgracia.

El área en la que se desarrolla la historia es bastante extensa, desde heladas montañas, hasta espesos bosques, vastos océanos y enormes desiertos; pero no creas que eso es todo, aunque el juego realmente cuenta con cuatro calabozos principales, durante todo el juego tienes que entrar en una gran variedad de laberintos, cuarteles secretos, cuevas misteriosas, fortalezas de piratas... en fin, todo lo necesario para que te pases muchas horas tratando de encontrar respuesta a las incógnitas que se te presentan a cada rato.

Por otro lado, aún faltan los items, ya que estos no entran en la categoría de las mascaras. Como te podrás imaginar, no hay gran variación en los objetos y armas que obtienes con respecto a la versión anterior, sin embargo, los programadores le metieron más detalles y lugares en donde las puedes utilizar. Un ejemplo bien sencillo son las Flechas de Luz; en Ocarina of Time las utilizabas muy poco, pues te las daban casi prácticamente en el final, pero en esta ocasión las tienes que utilizar inteligentemente "para derrocar a la oscuridad" y aunque una idea muy buena podría ser el utilizar las Flechas de Fuego para alumbrar tu camino, si la flecha no encuentra un lugar en donde depositar la flama, esta se extingue rápidamente. O tal vez tengas una muy buena idea de todo lo que puedes quemar, pero ¿tienes idea de todo lo que se puede congelar y con qué objetivo?

Los arreglos musicales que le añadieron al juego son de una calidad indescriptible; cada una de las áreas que visitas tienen su toque muy personalizado y lo más padre es que interactúan bastante con lo que pasa en tu entorno. Algunas veces sabrás qué es lo que tienes que hacer con tan sólo poner atención a la música de fondo. Sí, varias de las melodías se han reciclado del "Ocarina of Time", sin embargo hay muchas otras nuevas que, no es por nada, pero están buenísimas.



Como ya lo hemos comentado varias veces, "Majora's Mask" ha sido diseñado para jugarse con el Expansion Pak.

Este aditamento no le ha añadido definición a los gráficos que se basan en polígonos, pero sin lugar a dudas han creado una infinidad de efectos visuales que van desde fuentes de luz, cambios de cámara muy dinámicos, gran variedad de texturas, hasta un campo de visión muy, pero muy extenso, por lo que casi podríamos decir que no tiene "Pop Up" (el defecto que hace que las cosas aparezcan de repente de la nada).



En verdad que Nintendo se las ingenió bastante bien para resolver este problemilla. Lógicamente, la integración del Rumble Pak es increíble, tal vez hasta mejor que en Ocarina of Time y en todo momento los programadores intentaron ambientarte lo más posible con este accesorio. Con todo esto, no dudamos que "The Legend of Zelda: Majora's Mask" sea uno de esos juegos que atesorarás como la gran mayoría de los títulos con los que Nintendo nos a deleitado a todos.





Segunda Opinión

[illegible] lo es, sin lugar a dudas, junto con su predece- sor, The Legend of Zel[illegible] mejor título para el N6[illegible] número de bits que la con[illegible] Creo que el concepto de es[illegible] original; aunque el tema principal, [illegible] tiempo, ya haya sido explor[illegible]ros, como el cine (Majora'[illegible] mucho a la película [illegible] Groundhog Day, o sea, El Hechi[illegible] protagonizada por Bill Mu[illegible] juegos, donde incluyo a Chro[illegible] bían manejado exitosam[illegible] importante mencionar, es qu[illegible] como sucedió con Zelda [illegible] of Link y The Leg[illegible] Awakening, se sale un poc[illegible] Zelda clásico, sin embargo, g[illegible] esencia de una gran aventu[illegible] detalle que me gustó fue qu[illegible] del intercambio de cosas es [illegible] na en este título, a difer[illegible] Time, donde era sólo un [illegible] debido a esto, estoy cas[illegible] de Miyamoto [illegible] aventura de Majo[illegible] parte donde Lin[illegible] de tiempo no se [illegible] solo juego; [illegible] disfrutar de un [illegible] título, [illegible] Link, [illegible] Miyamoto, [illegible] de tiempo.

[illegible]



Lo Bueno es que:

- El juego está impecable.
- Cuenta con tantos detalles que en verdad se siente como un juego diferente.

Lo malo es que:

- Hay muy pocos lugares en lo que interactúas con Epona.
- Varias de las melodías tienen más de seis notas, por lo que te cuesta algo de trabajo aprendértelas todas.

¿Qué hay dentro de...?

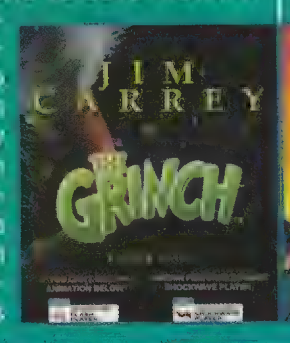
The Grinch

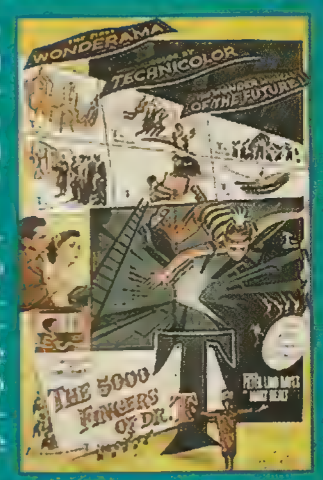
Con la llegada de The Grinch a la pantalla grande y al GBC, parece que esta Navidad se pintará de verde y se desatará la "Grinch-manía" y para que no te quedes con cara de ¿WHAT? cuando alguien te pregunte sobre el tema, preparamos este interesantísimo "Qué hay dentro de..." y así conocerás detalles importantes sobre el tema y quién quita y corres a buscar el cartucho para el GBC que Konami preparó sobre este divertido y poco común personaje.

Qué mejor manera de presentarte a este peludo ermitaño (The Grinch) que presentándote al responsable de su creación, su nombre es Theodore Seuss Geisel, mejor conocido como Dr. Seuss, y también conocido como Tod Geisel, Theodor S. Geisel y Theodor Seuss Geisel. Nació en Springfield Massachusetts, U.S.A., el 2 de Marzo de 1904. Dr. Seuss inició su carrera como publicista, luego de hacer publicidad para una compañía de insecticidas (FLIT). Su primer libro para niños apareció en 1937, cambiando por completo el estilo de hacer libros didácticos infantiles. Años más tarde (1957) aparece "The Cat in the Hat", un personaje que con el tiempo se convertiría en un icono de los libros que combinaban los libros didácticos con divertidas historias y sonidos que facilitaban la introducción de los pequeños en el aprendizaje de la lectura.



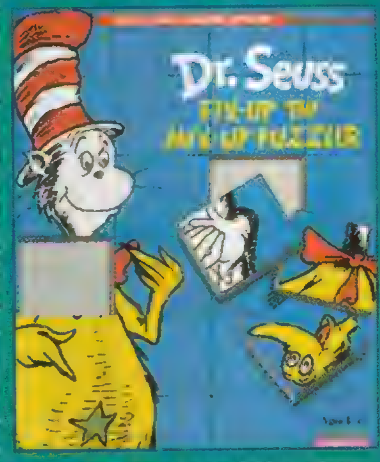
En 1953, se encargó de escribir, producir, y escribir la música de la que quizás sería su obra maestra: (aunque todo mundo lo recuerde más por los cuentos didácticos) "Dr. Seuss' 5,000 Fingers of Dr. T" filmada en 1953, bajo la dirección de Roy Rowland. En esta historia, un joven llamado Bart es el responsable de poner a salvo a más de 5000 niños, que están siendo instruidos por el frenético Dr. Terwilliker, quien los tiene prácticamente atrapados. En esta película musical,podemos disfrutar de la maravillosa imaginación del Dr. Seuss y su mundo lleno de personajes fantásticos.



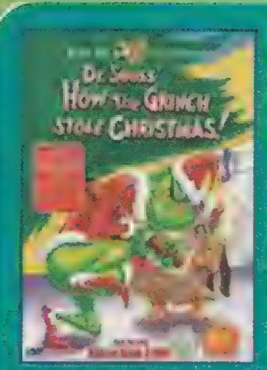


A mediados de 1983 apareció el primer videojuego con un personaje de Dr. Seuss, en un juego del sistema Colecovision que se llamó "Fix-up the Mix up Puzzler", y como su nombre lo indica se trataba de armar rompecabezas.

En 1984 se hizo acreedor del premio Pulitzer, y tres premios de la Academia de Ciencias y Artes; luego de una fructífera carrera, con más de 44 libros para niños, falleció en 1991, dejando un valioso legado y convirtiéndose en uno de los más grandes vendedores de libros para niños en el mundo.



Gracias al éxito que alcanzó su cuento clásico de Navidad "How The Grinch Stole Christmas", el 18 de diciembre de 1966 se transmitió por primera vez una película (para televisión únicamente), de este verde y malencarado personaje, bajo la dirección del actor, director, escritor y también sumamente talentoso Chuck Jones (seguramente lo recuerdas por todas las participaciones que tuvo en la dirección de caricaturas clásicas de los Looney Tunes, y personajes como Tom y Jerry, desde



finales de la década de los 30's). A pesar de ser una película para niños, la fórmula de la buena historia y el buen reparto funcionó, ya que para darle vida a este extraño personaje, era necesario conseguir una voz que fuera fácilmente identificable con temas lúgubres o relativos a monstruos o personajes gruñones, y quién mejor que el actor Boris Karloff (Frankenstein, 1958), Die Monster Die!, 1965, etc.), para darle voz a dos personajes centrales dentro de la historia: el Narrador del cuento y a The Grinch. Esta versión para televisión alcanzó mayor popularidad que el libro gracias a las ventajas lógicas de la televisión y al excelente trabajo que se hizo con la historia. En muy poco tiempo esta versión se convirtió en un clásico animado de Navidad para niños, (de esos que transmiten cada año, como el de Alf,... esteee... Alf era un personaje que... bueno, luego haremos un Qué hay dentro de... Alf... o mejor un Museo).

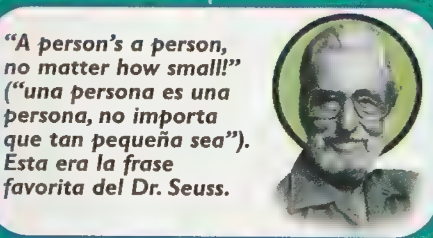
Luego de la gran tradición que existe en los Estados Unidos, y gracias a que se ha convertido en un icono de las Fiestas Navideñas, este año se anunció la primera película de Live Action (o sea, con personas disfrazadas) sobre este personaje, llevando en el rol estelar a Jim Carrey (Ace Ventura, The Mask, Liar Liar, Cable Guy, etc.) encarnando a The Grinch.

Seguramente te preguntarás qué tiene que ver todo esto con Club Nintendo; pues para dejar clara la respuesta, empecemos con otra pregunta: ¿Alguna vez te imaginaste un ermitaño verde, grotesco y completamente loco? Pues muy pronto podrás disfrutar de las lunáticas aventuras de este personaje que seguramente volverá loco a más de un videojugador. En el pasado E3 se presentó por primera vez (para un videojuego, claro) a "The Grinch", un personaje fuera de lo común, en una aventura que va más allá de la imaginación, con el toque que sólo un personaje como éste le puede dar a una historia tantas veces vista y conocida como el buscar el sentido de la navidad (curiosamente, robándosela).





En esta aventura, el ahora conocido como "mejor anti-héroe" de todos los tiempos, buscará de mil maneras diferentes robar la Navidad a los amables habitantes del pueblo "Who" y para lograrlo tendrá que hacer uso de galanterías propias de su naturaleza, como su muy conocida "sonrisa llena de termitas", dejando siempre que el "ajo que tiene en el alma" sea la característica principal de todo lo que hará para lograr sus malévolos planes. En el juego, podrás escoger entre varios artículos exclusivos de "The Grinch" como el "Rotten Egg launcher", el "slime shooter", el "love shield", y el extraño pero muy útil "Grinchcopter". Por si fuera poco, tendrás como compañero al dulce perro Max, quien durante el juego te prevendrá del peligro, distraerá a los habitantes del pueblo Who y buscará en lugares a los que no tienes acceso.



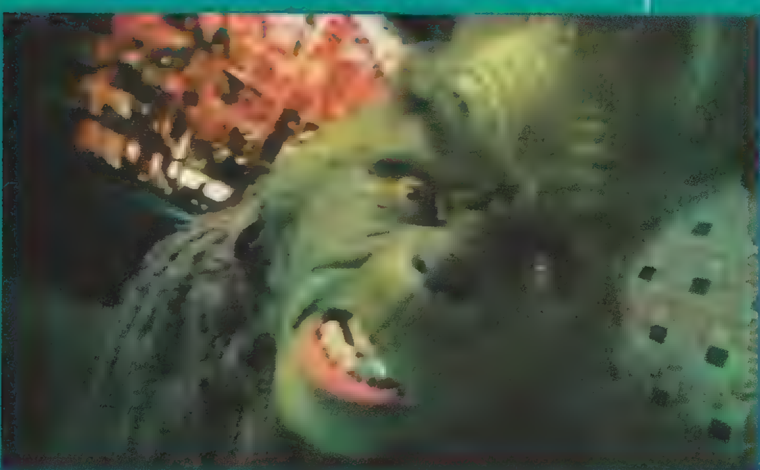
"A person's a person, no matter how small!" ("una persona es una persona, no importa que tan pequeña sea"). Esta era la frase favorita del Dr. Seuss.

A lo largo del juego tendrás que buscar los ítems necesarios para avanzar y te encontrarás con todo tipo de seres extraños que te facilitarán el trabajo.

Pues bien esto es lo que hay dentro de la historia de "The Grinch", la historia en sí es muy buena, y todo parece indicar, por el furor que se ha creado alrededor de este personaje, que "The Grinch" para Game Boy Color será el complemento idóneo para el estreno de la película, sólo falta jugarlo para definir si verdaderamente vale la pena, o pasará a la interminable lista de juegos "pretexto" que justifican la falta de creatividad de los licenciatarios.

Ni modo, tendremos que esperar.

Por el momento, todo el equipo de Club Nintendo te desea Feliz Navidad, Próspero Año Nuevo y por ningún motivo permitas que The Grinch se robe tu Navidad.







a fondo

Austin Powers

Austin Power llega con todo su glamour de los 60's al Game Boy Color, y aunque parece algo modernizado por emular un sistema operativo como Windows en una PC, el groovie fashion no pasa de ser un intro. Algunas cosillas como el humor que se propaga desde que enciendes el Game Boy, desgraciadamente deja de ser algo gracioso cuando lo ves un centenar de ocasiones, sobretodo por el tiempo que tienes que esperar para entrar en el menú de selección de juegos.

Tanto el juego de "Oh Behave!" como el de "Welcome to my Underground Lair" tienen un sinfín de similitudes, de hecho sólo se diferencian por las imágenes de fondo, los títulos de varias de las opciones y lógicamente por los juegos principales de cada cartucho.

En el caso de "Oh Behave!" es un juego de plataformas muy al estilo de Tarantula, por lo que no te puedes esperar demasiado, ya que dicho equipo de programadores se han dado a conocer por sus juegos de este género.

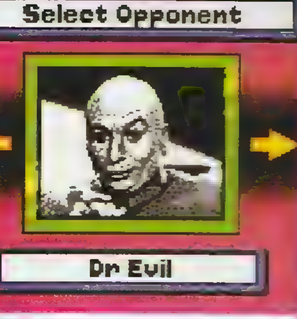
Por otro lado, en "Welcome to my Underground Lair" es un juego muy entretenido y algo bizarro; es un semi-simulador de una moto que tienes que manejar por varios escenarios en los que tendrás que saltar, dar de vueltas y girar para no caer en las partes donde están el Dr. Evil junto con su mini-clón, algo simple pero aunque no lo parezca, bastante entretenido.

Los menús principales de los juegos tienen miles de formas para configurarlos ya que como lo mencionamos anteriormente, casi todo se maneja desde un punto de vista muy similar al sistema operativo de Windows. Lo padre es que tiene un buen de imágenes que se pueden adaptar como wallpapers, sonidos y punteros entre otras cosas con las que puedes personalizar muy padre el "look" de tu juego. Obviamente cada uno cuenta con una muy diferente gama de todo lo que te mencionamos, ya que en "Oh Behave!" casi todo tiene que ver con Austin Powers así como las heroínas, y en el caso "Welcome to my Underground Lair" lógicamente con el Dr. Evil y toda su orda de villanos.

Los juegos genéricos que incluye cada uno de los cartuchos son bastante sencillos, muy al estilo de "los mejores juegos para windows", los cuales son los siguientes:

Throw me a Frikin' Stone

Para empezar, dependiendo del juego que elijas será el personaje al que tengas para competir; lógicamente si tienes el "Welcome to my Underground Lair" será Dr. Evil y podrás enfrentarte a los chicos buena onda, y si no tienes éste, pero tienes el "Oh Behave!", controlarás a Austin Powers y tendrás que enfrentarte a la bola de mafiosos.

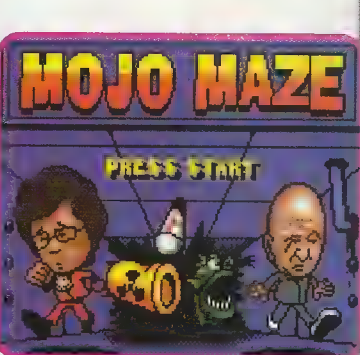


Este juego en particular no tiene absolutamente nada de reto, solamente tienes que enfrentarte contra un oponente en un juego de "Piedra, Papel o Tijeras". Las reglas son simples, sólo tienes que seleccionar un ataque con el que creas derotar a tu oponente, la Piedra vence a las Tijeras, Las Tijeras le ganan al Papel, y por consiguiente, el Papel vence a la Piedra.



Al comenzar el juego, cuentas con un par de segundos para seleccionar tu ataque (ya sea Piedra (mano cerrada), Papel (mano abierta) o Tijeras (mano cerrada con los dedos índice y medio extendidos). Si al hacer tu selección aceptas el ataque antes de que el semáforo que se encuentra en la parte inderior de la pantalla llegue a verde, te contarán el punto como malo y pues eso es todo, los round por lo general son dos de tres, y al ocurrir algún empate no hay puntos para nadie, aunque puedes entrar a las opciones del juego para modificar las reglas.

Mojo Maze



Otro juego sencillo para una programación sencilla. Este juego es una variante del videojuego popular de los 80's Pacman. Lo que debes hacer es recorrer los 4 laberintos de cada nivel recolectando los íconos de puntos para abrir más secciones hasta que recorras los cuatro y así cambies de nivel. Por supuesto que en cada parte de los laberintos tendrás que lidiar con enemigos que al tocarte te quitarán una de tus preciadas vidas, sin embargo, cuentas con objetos para salvar el día que son unas cápsulas para que te puedas comer a los enemigos, corazones que te dan vidas, o rayos que te harán más veloz por unos segundos. Estamos seguros de que ya lo sabes, pero te recordamos que al jugar con el cartucho de "Welcome to my Underground Lair" controlarás al Dr. Evil y si tienes el otro cartucho, pues a Austin Powers.

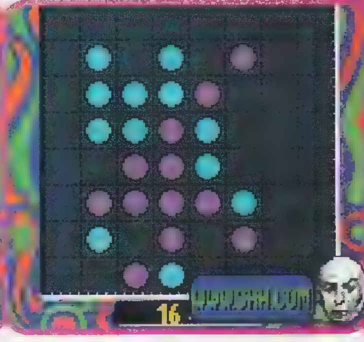




Domination

Hablando de juegos de fácil programación, te presentamos la nueva forma de jugar "Othelo". Sí, así como lo lees, el clásico juego de NES de nuevo en el Game Boy junto con el background de Austin Powers. La mecánica del juego es que tienes que saltar las fichas de tu oponente conectándolas con las tuyas, así cambiarás de color las enemigas por puntos para ti y el que al llenarse el tablero se quede con más fichas será el ganador, claro que si te dejan sin fichas antes de que se llene el tablero, pues habrás perdido. Ya es demasiado monótono tener que repetir el texto de la diferencia de los cartuchos, así que lo daremos por entendido.





Bueno, a todo esto tan lleno de simplicidad, podemos agregar que cuentas con un pequeño block de notas para que guardes tus ideas o tareas más importantes en el cartucho y que gracias a la Game Boy Printer las puedas imprimir y por si fuera poco, las puedes intercambiar vía sensor infrarrojo del Game Boy Color. También cuentas con una estupenda calculadora para resolver cualquier problema matemático dentro del salón de clases argumentando de que tienes un juego educativo de la clase que está dando el maestro . A final de cuentas llegamos a la conclusión de que clasificaron adecuadamente a estos dos cartuchos "T" o como quien dice "Adolescente" ya que si no estás en estos parámetros de conocimiento, se te hará MUY complejo o simplemente una mala inversión (de dinero y tiempo).





Segunda opinión

Para ser honesto, con este par de cartuchos me sucedió lo mismo que con la película, el principio me pareció algo original, pero a la mitad del juego me quedé dormido, esto no es lo peor, lo peor es que a todo mundo le parece lo mejor. Lo mismo pasa con estos dos intentos de explotar las bondades del GBC y de puertos tan funcionales como el infrarrojo, que finalmente sirve sólo para cambiar notitas que no tienen mucha relevancia. En caso de que seas un fan de la onda groove de estossujetos, (incluyendo al mismísimo Mini -me), seguramente disfrutarás los sencillos juegos que estos cartuchos interactivos ofrecen. Insisto, no es nada del otro mundo, está graciosón, pero creo que los únicos beneficiados con este experimento serán los súper fans de Mike Miyers .

THE ARKHAM

Lo bueno es que...

-El mundo no se va a acabar si no compras cualquiera de estos juegos.
-El juego original para ""Welcome to my Underground Lair" está bastante entretenido, pero aún así no vale la pena regatear con el tendero de las chácharas.

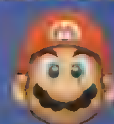
Lo malo es que...

-Tarda mucho en entrar el juego gracias a la simulación de sistema operativo marca "Microsoft" y por consecuente, gasta más energía de las pilas del Game Boy, que si prendo mi calculadora de bolsillo con celdas solares marca patito.
-Tengo que revisar juegos como estos en Club Nintendo para llevar pan a mi mesa.



Nintendo® INFORMA

Monterrey



NUEVO LEON

Para ofrecer mejor Servicio y satisfacer las necesidades de nuestros Clientes:

¡EN EL NORTE!

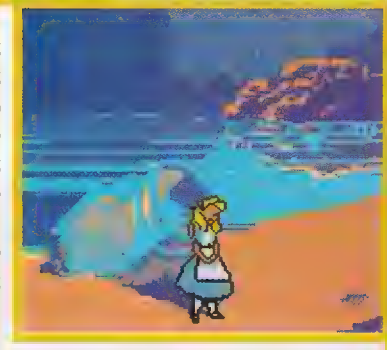


Este mes de Diciembre te invitamos a visitar el nuevo Centro de Atención y Servicio a Clientes, Distribución y Venta, aquí en Monterrey.

Te esperamos en:
Rangel Frías # 13 Local 1
Col. Burócratas del Estado

a fondo

ALICE *in* WONDERLAND



Alicia en el País de las Maravillas es un cuento clásico original de Lewis Carroll y es seguro que conoces la adaptación de dibujos animados hecha por Disney, en la cual una pequeña niña, Alicia, cae dormida y entra en un fantástico sueño. Su aventura comienza al darse cuenta de la aparición de un simpático conejo, el cual corre con prisa porque no va a llegar a su cita y siempre trae en su mano un reloj. Cuenta la historia que Alicia persigue al conejo y en su afán de seguirlo, entra en un hoyo, que sirve como una especie de puerta dimensional a un mundo muy loco y peculiar.

Compañía
Nintendo

Compatible

Clasificación
E

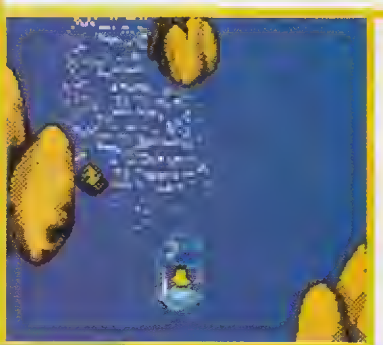
Desarrollado
Digital Eclipse

Memoria
8 megabit

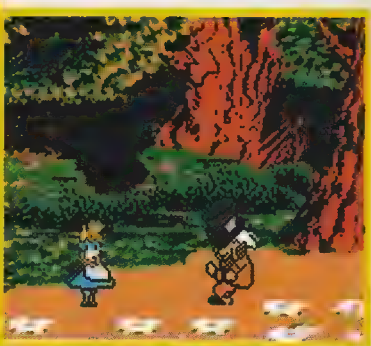
Categoría
A aventura

Lanzamiento
2K

Para que tengas esta historia en tu GBC, Disney trae para ti este título, y así, tú junto con Alicia podrás recorrer el país de las Maravillas, gobernado por la terrible Reina de corazones.

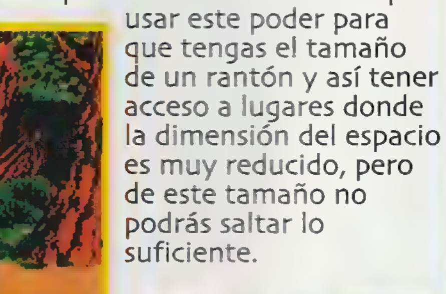


En algunos niveles pueden darle a Alicia la habilidad de encogerse o regresar a su tamaño normal; con la ayuda del hongo del país de las Maravillas, en algunas plataformas vas a tener que usar este poder para que tengas el tamaño de un rantón y así tener acceso a lugares donde la dimensión del espacio es muy reducido, pero de este tamaño no podrás saltar lo suficiente.

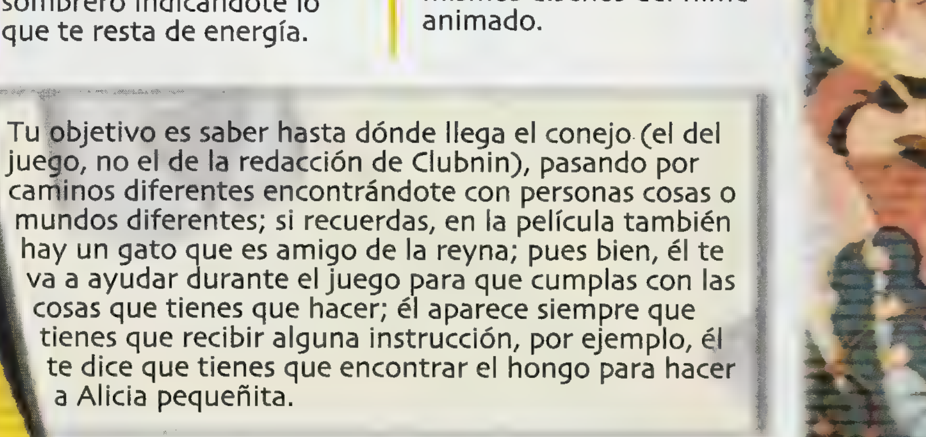


En este juego controlas a Alicia (la mayor parte del tiempo, en algunos casos usarás a otro personaje), y su marcador de energía es un sombrero que tiene una hoja detenida en la copa; con esto sabrás que tienes cinco oportunidades y en cuanto te toquen o te golpeen, aparecerá el sombrero indicándote lo que te resta de energía.

Algo que introduce Alice in Wonderland es que los escenarios son parecidos o iguales a los de la película y siguen los mismos diseños del filme animado.

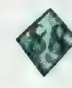






Tu objetivo es saber hasta dónde llega el conejo (el del juego, no el de la redacción de Clubnin), pasando por caminos diferentes encontrándote con personas cosas o mundos diferentes; si recuerdas, en la película también hay un gato que es amigo de la reyna; pues bien, él te va a ayudar durante el juego para que cumplas con las cosas que tienes que hacer; él aparece siempre que tienes que recibir alguna instrucción, por ejemplo, él te dice que tienes que encontrar el hongo para hacer a Alicia pequeñita.





En este título te vas a encontrar puertas cerradas, las cuales abres con las llaves que hallas a tu paso, para pasar de nivel en nivel.

Para matar a la mayoría de los enemigos que salgan durante el juego, sólo tienes que saltar sobre ellos, pero ten cuidado porque si no caes excatamente encima, te pueden bajar tu energía; lo malo es que cuando Alicia es pequeña, no puede eliminarlos de esta manera.

Aunque aparentemente el juego sea para niños, se necesita mucha técnica y precisión para avanzar en el juego, esto lo hace interesante y con buen reto, pero si no tienes paciencia, seguramente te resultará tedioso.







Este título tiene dos diferentes modos de juego; el modo de plataformas, que va por stages y el juego de mapa, que mientras vas encontrando ítems, tienes que regresar a entregarlos a quien te los pide, muy al estilo de RPG y tienes que derrotar a los sub-jefes; cada vez tienes un objetivo diferente, para que después llegues y puedas encontrarte con una sorpresa.



En el modo mapa, ya que te metes en algún sub-mundo, tienes que echarte una carrera contra el conejo para que te siga dando premios y conseguir el otro objetivo, que es llegar con la Reina de Corazones.

Cuando te metes en cada sub-mundo tienes que ir a recoger ítems para que cuando tengas todos ya puedas pasar al castillo de la Reyna, como sabes, tienes que conseguir las cuatro figuras de los naipes y alguno que otro ítem.



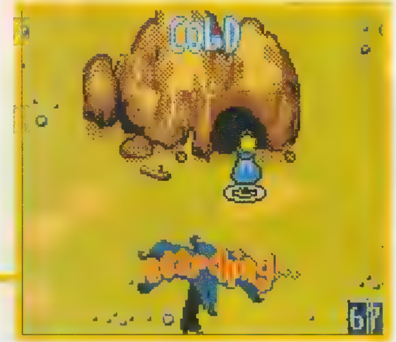


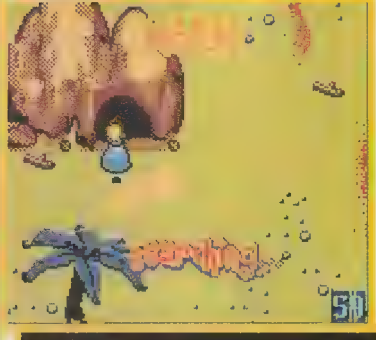




Juego de busqueda

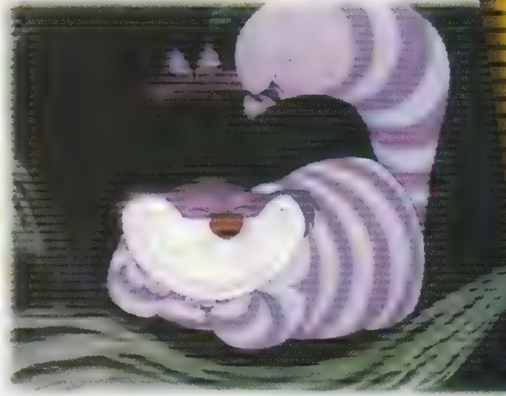
Sin embargo, existe el modo de buscar al conejo en cuevas o debajo de las cosas; cada vez que tengas oportunidad de encontrarlos, debajo de Alicia aparece un círculo azul y ahí tienes que oprimir A; este modo lo pueden jugar dos personas y cada vez que lo buscas y no lo encuentras te avisan que estás lejos, muy al estilo del viejo juego de "frío y caliente".

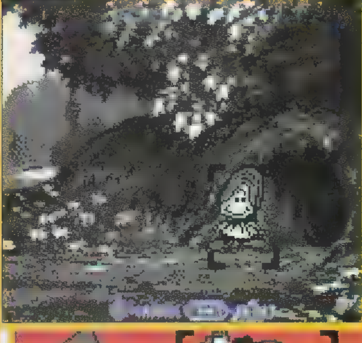




Cuando te dicen que estás "tibio", significa que estás más cerca, pero tienes que ser veloz porque te dan tiempo, si no lo encuentras en ese tiempo, te sale una pantalla que te dice cuántas veces has ganado y cuántas has perdido. En cuanto terminas vuelves a empezar, pero se esconde en otro lado.







La compatibilidad con la Game Boy Printer es muy buena y te va a servir para crear tus propias fotos; puedes poner el escenario, todos los amigos de Alicia y todas las cosas raras que hay en el mundo de las Maravillas, y de esta manera puedas crear tu propio escenario de las Maravillas, imprimirlo y decorar mil cosas.





Segunda opinión

La primera impresión que tuve al tener en mis manos el cartucho de Alicia para el GBC, fue algo así como: - bueno, otro juego "bonito y sencillo" para el cada vez más grande mercado de videojugadoras, y definitivamente estaba equivocado a medias. Alice in Wonderland para GBC es un muy buen ejemplo de lo que puedes obtener cuando combinas elementos de juegos de tableros y plataformas, por otro lado tenemos el "plus" de contar con una muy buena historia que justifica todas las situaciones del juego y a todos los personajes. Cada situación por la que atraviesas en el juego se convierte en una sorpresa, ya que los escenarios, los stages, y los modos de juego cambian de manera muy original y divertida, puedes por ejemplo encontrarte en el mapa hablando con algún personaje, y en la escena siguiente puedes estar corriendo una vertiginosa carrera contra el conejo blanco, o flotando en una botella en un rápido que parece no tener fin; lo que a simple vista parece otro juego "bonito y sencillo" se convierte en un juego visualmente muy llamativo, con buen nivel de dificultad y con un muy buen aprovechamiento de los recursos del sistema. De ninguna manera pienses que Alice in Wonderland es por esto un juego muy complicado, para nada, prueba de ello es que cada vez que quieras cambiar de aire para distraerte puedes probar la opción "Where in Wonderland", o la opción de galería, donde puedes crear tus propias aventuras y por qué no, una vez ahí hacer tu propia versión de la historia de Alicia y convertirla en realidad con tu Game Boy Printer. Este juego, en conclusión es mucho más que un juego para niños, y mucho más que un juego sólo para Fans, si no conoces la historia, este cartucho puede ser una manera muy peculiar de enterarte de cómo está la historia de Alicia, y estoy seguro que si eres un buen videojugador ya te picó la curiosidad por jugarlo.
Por cierto, ¡Feliz no cumpleaños a ti, que leíste todo esto!

THE ARKHAM

ALICE in WONDERLAND

Lo bueno es que...

- Para ser el primer juego de Alicia, no está mal.
- Resaltan mucho los colores.
- No dejan fuera a ningún personaje de la película.

Lo malo es que...

Por ser un juego de precisión, puede resultar difícil y repetitivo.
- Aunque está destinado para pequeñines, la comprensión puede resultar complicada, haciendo del juego algo aburrido.



S.O.S.

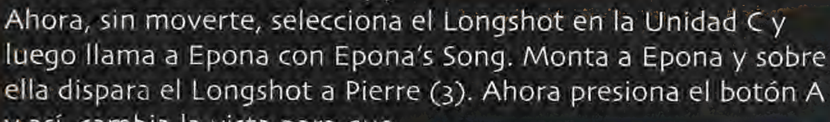
The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Deja colgado a Link



Aquí hay otro bug derivado del bug que sólo funciona en algunos cartuchos de Zelda (tal vez sea en el tuyo). Primero haz el truco de quedarte sin espada, o sea, llega con Ganon y cuando te quite la Master Sword, no equipes nada en el botón B, salva el juego y resetéalo. Al comenzar, no tendrás ninguna arma equipada en dicho botón, ahora ve con el espantapájaros del Lake Hylia y toca la canción que tú le enseñaste (si no te acuerdas de la canción, hazte niño, enséñale una nueva y regresa al futuro) (1). Después de que le tocas la canción, dirígete hacia el Lakeside Laboratory (la única casa en el Lake Hylia) y, mientras vas caminado, Navi se dirigirá a la azotea; ahí detente y toca la canción del espantapájaros para que aparezca Pierre en el techo del laboratorio (2).





Ahora, sin moverte, selecciona el Longshot en la Unidad C y luego llama a Epona con Epona's Song. Monta a Epona y sobre ella dispara el Longshot a Pierre (3). Ahora presiona el botón A y así, cambia la vista para que te veas encima de Epona. Ahora bájate de Epona y, si lo hiciste correctamente, verás cómo Link queda flotando en el aire mágicamente. Con el Stick podrás controlar a Link y llegar volando a lugares lejanos. Si te toca un cuervo, el truco se desactiva y si tocas tierra, se traba el juego y deberás resetearlo. (4)



Truco enviado por: Jaime Vaqueiro

F-Zero X

Para este excelente título de carreras para el N64, te tenemos un truco muy curioso, pero no es de gran utilidad; consiste en que hagas a las naves más chicas de lo normal. En cualquier modo de juego, en cualquier categoría y en cualquier estilo, tengas o no todas las naves, en el menú donde seleccionas a tu bólido, presiona simutáneamente los botones L,R,C-Izquierda y C-Abajo; si lo hiciste bien, se moverán todas las naves y se harán un poco más pequeñas, sin embargo, esto sólo será en este menú, ya que durante la carrera tendrán el tamaño normal.

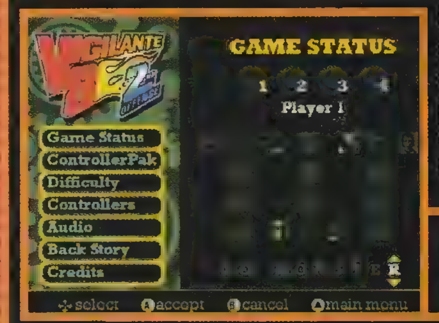


Truco Enviado por: Juan Carlos Vigueras



Vigilante 8: Second Offense

Si tienes problemas para terminar este cartucho lleno de acción, esta vez te damos unas claves para que tomes ventaja de tus enemigos o simplemente para hacer cosas curiosas. Recuerda que, como siempre, te recomendamos usar estas claves sí y sólo sí ya le sacaste todo el jugo al juego.



Primero que nada, en la pantalla principal, entra a la pantalla de Options y luego selecciona Game Status; ahí coloca el cursor en cualquier rostro de los personajes (no las caritas) y presiona simultáneamente los botones L y R, de esta forma aparecerán unas líneas en la parte inferior de la pantalla, donde podrás introducir estos códigos.

No olvides introducir los passwords tal cual te los damos

Atraer Enemigos
UNDER_FIRE

Acción Veloz
QUICK_PLAY

Enemigos Lentos
GO_RAMMING

Sin Gravedad
NO_GRAVITY

Cámara Lenta
GO_SLOW_MO



Neumáticos Pequeños
GO_MONSTER

Buena suspensión
JACK_IT_UP



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Zelda espada brillando



Te tenemos un super truco, cuando Link destruya todo lo que haya a su paso, primero tienes que estar de niño con la espada pequeña, ponerte a un lado de algún letrero, sacar el escudo, dejar presionado R y presionar varias veces B y de repente persionar el botón A para que Link lea el letrero, esto es muy curioso porque Link leerá el letrero ya caído.



Después de esto, la espada de Link brillará y destruirás todo a tu paso sin oprimir ningún botón, pero si cambias de espada o de magia, tendrás que hacer otra vez el truco para que lo vuelvas a tener.



También con este truco puedes hacer que Zelda desaparezca de la pantalla, solamente dirigiéndola hacia ti o hacia abajo, esto es muy curioso porque no sabes ni donde está.

Truco enviado por: Francisco J. Gutiérrez Araiza

Pese a que ya tiene mucho tiempo que salió este juego, hemos recibido más bugs y trucos de chavos que le siguen sacando jugo. Aquí hay un par para que los pruebes.



RECONSTRUÍR LOS LETREROS

Este truco es muy viejo, pero no se había publicado y consiste en hacer una obra caritativa para Hyrule y reconstruir los letreros de madera (que, por cierto, tú mismo destruiste). Para hacerlo, debes tener la Ocarina y ya te debes saber la canción de Zelda's Lullaby. Dale unos espadazos al letrero que menos te guste para deshacerlo (1); ahora colócate frente a él, saca la Ocarina y toca la canción de Zelda's Lullaby y verás como mágicamente se reconstruye (2).

Truco enviado por:
Antonio Moreno Collado
México, D.F.



NAYRU'S LOVE, UN ARMA DE DOS FILOS

Aparentemente, la magia de Nayru's Love te ayuda mucho, pero con este bug, podrás hacer que tenga un efecto perjudicial. Para lograrlo debes tener, obviamente, el Nayru's Love y la Ocarina. Usa esta magia, para que aparezca el escudo azul a tu alrededor (1); ahora, inmediatamente usa la Ocarina y toca cualquier canción para transportarte a otro lugar (Serenade of Water, por ejemplo); cuando aparezca el mensaje, preguntándote si quieres transportarte, dile que no (2); ahora, como ves, ya no tienes el escudo azul alrededor; esto no es estético, pues, aunque que el Nayru's Love sigue activado, los enemigos te harán daño y lo peor de todo es que no podrás usar ataques o armas que usen magia (3). Este bug es muy curioso, porque así nos dimos cuenta que el escudo azul de esta magia en verdad tiene valor y no es sólo un adorno.



Truco enviado por: **Alberto Becerra Abarca. México, D.F.**



Si quieres que el escudo azul regrese (para que tenga el efecto de escudo de nuevo), toca con la Ocarina cualquier canción que no sea para transportarte (como Saria's Song, por ejemplo).

a fondo

GOBS of GAMES

Con los juegos de video, los juegos de mesa han caído un poco en el desuso por la tecnología. Los juegos de mesa pueden ser tan divertidos como los juegos de video. Una gran idea de 3Do fue crear un juego de video con características de juegos de mesa, en el GBC. En Gobs Games tendrás variedad de mini-juegos desde jugar gato hasta tener que armar un rompecabezas.



Este título tiene varias opciones de mini-juego, y se dividen por categorias: Peg Games, Paper Games, Puzzles y Board Games.

Compañía: 3DO

Compatible

No. de Jugadores: 1-2

Clasificación: Everyone (E)

Desarrollado: Productions

Memoria: 8 megabit

Categoría: Minijuegos

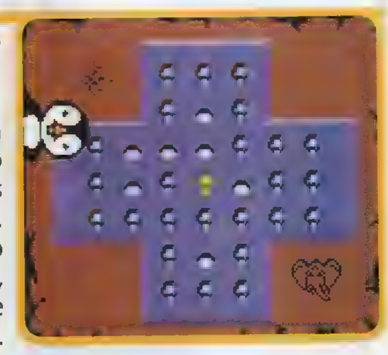


Lanzamiento: 2K



PEG GAMES

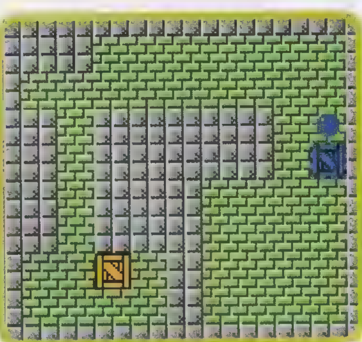
En la categoría de Peg Games vas a tener el clásico juego de mesa llamado "Come Solo", esto quiere decir que tienes un tablero con agujeros y fichas en tercera dimensión. Para mover las fichas necesitas saltar una y caer en un espacio, la ficha que saltas desaparecerá y quedará otro espacio vacío no puedes saltar en diagonal y para poder ganar debes terminar con todas las fichas de salto en salto. En esta categoría también puedes jugar contra el CPU o contra un contrincante con el Cable Link, en el modo de VS, tienes que lograr que las fichas de tu color se acaben o que no haya espacios libres para saltar.

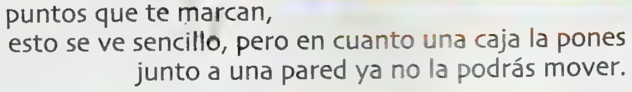


PUZZLES

Scramble es un simple rompecabezas, en el que tienes las piezas en desorden y claro, tienes que acomodarlos pero tienes que mover las piezas hacia el cuadro vacío esto lo hace difícil y además por cada movimiento, hay un contador para que lo puedas hacer en el menor número de movimientos posible. En Move It tendrás que llevar unas cajas hacia los puntos que te marcan, esto se ve sencillo, pero en cuanto una caja la pones junto a una pared ya no la podrás mover.

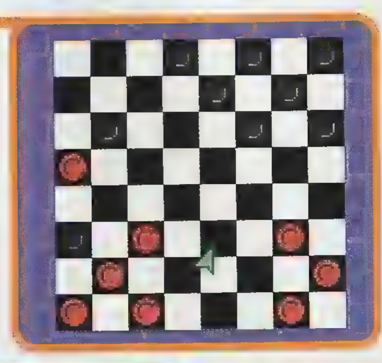






BOARD GAMES

Este es el gran juego de las "Damas Inglesas" y se desarrolla en un tablero de ajedrez pero con fichas de plástico rojas y negras, las cuales están puestas en diagonal sobre los cuadros negros. El objetivo principal para ganar, es acabar con las fichas del contrincante. En esta opción también puedes jugar contra otro amigo o contra el CPU. Este título es una gran idea para que todos los juegos de mesa, papel, etc. los tengas dentro de tu GBC y así no tendrás que prepararlos (físicamente) antes de jugarlos, es un juego muy divertido para pasar ratos agradables.

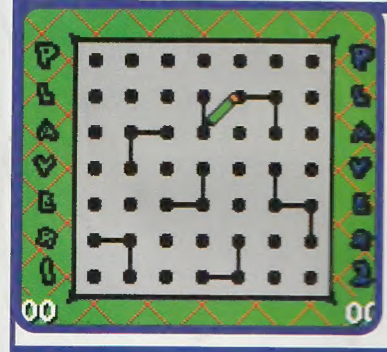


PAPER GAMES

AHORCADO



El primer mini-juego es el clásico juego de los ahorcados (Hagman), es una serie de líneas formando una palabra y las letras están ocultas, tienes que adivinar cuál palabra es la que debes encontrar, escogiendo cada una de las letras, la letra que elijas se marcará para que sepas cuáles has usado, si la letra que selecciones es correcta aparecerá sobre la línea, pero si no es la correcta te empiezan a ahorcar, claro, primero sale tu cabeza, tu cuerpo etc, hasta que pierdes.

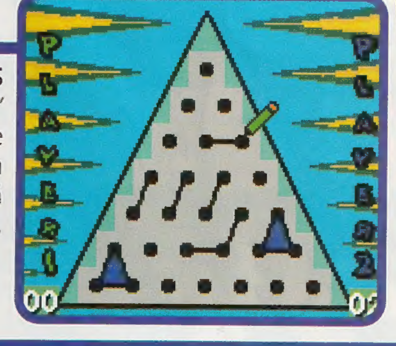


TIMBIRICHE

Otro mini-juego en esta categoría es el famosísimo "Timbiriche", donde trazando líneas rectas de punto a punto, deberás formar cuadrados con un lápiz, en cuanto completes un cuadrado tienes oportunidad de otro tiro. En este mini-juego podrás jugar contra el CPU o algún videojugador.

TRIANGULOS

También hay otro tipo de "Timbiriche" en forma triangular. Aquí, en lugar de ser cuatro líneas para hacer un cuadrado, sólo serán tres y resultará un triángulo.



VIBORITAS

Aquí debes trazar unas líneas largas, largas de un extremo a otro de la pantalla siguiendo el color de puntos que te corresponde y evitando que tu oponente te obstruya la trayectoria que llevas. Obviamente, ganas cuando llegas al extremo opuesto al que empezaste.

GATO

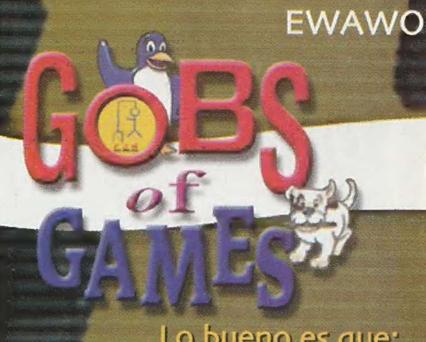
Otro mini-jego es el Tic-Tac-Toe, que es el reconocidísimo "Gato". Aquí debes jugar en un tablero de 9 cuadrantes donde el objetivo común es formar tres figuras iguales en línea, ya sea horizontal, vertical o diagonal. Toda la categoría de "Paper Games" cuenta con la opción de VS para que puedas jugar con un amigo a través del Cable Link.



Segunda Opinión

Si tú fuiste de los niños que no tuvieron algún juego de mesa o no tuviste tiempo de jugar "gato" o "ahorcado", pues en este título tienes la oportunidad de disfrutarlos. Gobs of Games es una gran compilación de juegos que fueron de gran interés en nuestra niñez, como el "ahorcado", el "gato", "damas chinas", etc., con los cuales no dudamos que pasarás un buen rato, claro que el único inconveninte está a la hora de jugar ahorcado, ya que las palabras están en inglés, pero los demás juegos son como los conocemos. Así que, si a ti te gustaron los juegos de antaño y lo que buscas es entretenerte un buen rato, no dejes de echarle un ojo a este título, te lo recomendamos.

EWAWO



Lo bueno es que:
- Los juegos de mesa los traes en tu bolsillo.
- Hay variedad de juegos.

Lo malo es que:
- No hay un botón de deshacer en el mini-juego de comesolo.
- No puedes imponer récords.



EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

Por: Spot.

¿Qué tal chavos? ¿Cómo se la están pasando? Yo espero que muy bien. El número pasado, quedé en hacer un Control de los Profesionales, pero por falta de espacio, no se pudo, así que, ni modo, me tendré que aguantar hasta el año que entra. Fíjense que ahorita estoy haciendo mi maleta porque en unas horas sale mi avión hacia Seattle, Washington, pues voy de metiche a Nintendo de América. Sinceramente, voy con una sola intención: traer imágenes del Game Boy Advance y del Game Cube. Ya me las ingeniaré para colarme a los cuartos secretos de NOA y obtener ese material. También voy a probar algunos prototipos de N64, dentro de los cuales, se encuentra el finísimo Conker's Bad Fur Day. En fin, cambiando de tema, quería felicitarlos personalmente, en nombre de todos mis compañeros de trabajo, por ser tan aguantadores. ¡Nueve años ya como lectores de Club Nintendo! Definitivamente tengo que decirles que los admiro, porque ustedes, lectores, han sido parte de nuestra vida, y así como llegan muchas cartas diciéndonos que nos consideran sus amigos, créanos que nosotros sentimos lo mismo. Gracias por apoyarnos, gracias por leernos, gracias por regañarnos, gracias por aconsejarnos, gracias por preferirnos... gracias por estos nueve años de alegría que nos han dado... que me han dado. Les mando un gran abrazo, navideño y de aniversario, y ¡nos vemos en el 2001!

ULTIMA PAGINA

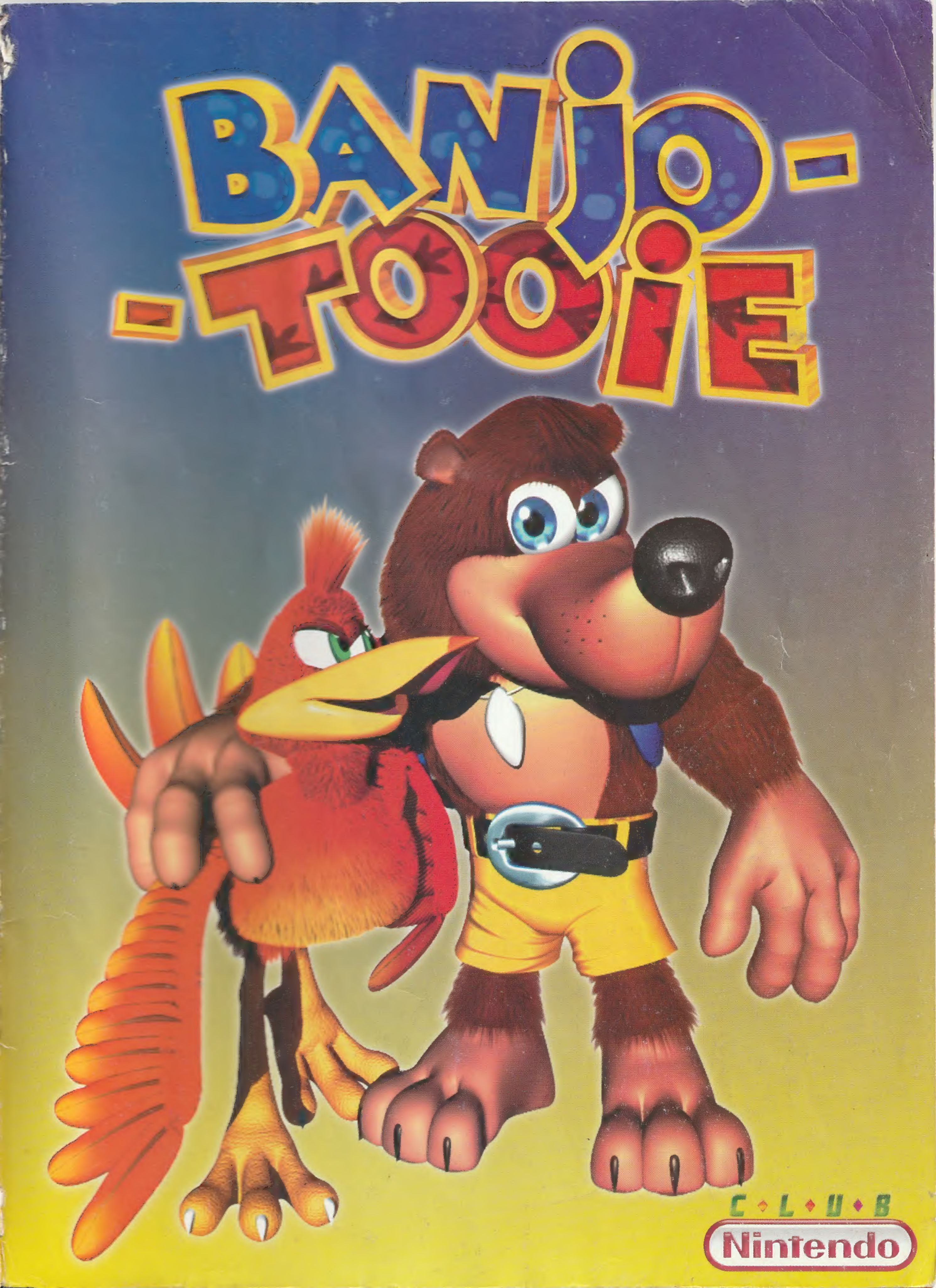
Los 10 más jugados en Club Nintendo en Noviembre

1. Bomberman 64: 2nd Attack (¡excelente multiplayer!) (Vatical/N64)
2. Pokémon Puzzle League (Nintendo/N64)
3. Pokémon Silver (Nintendo/GB)
4. Mario Tennis (Nintendo/N64)
5. Fighter Destiny 2 (Southpeak/N64)
6. Pokémon Stadium (Nintendo/N64)
7. Perfect Dark (Rare/N64)
8. Mario Kart 64 (Nintendo/N64)
9. South Park Rally (Nintendo/N64)
10. Pokémon Trading Card Game (Nintendo/GB)

Reset

Estamos realmente impresionados por lo rápido que se pasó el año 2000, y, como no se acabó el mundo ni ninguna profecía catastrófica ocurrió, estamos listos para seguirle echando ganas y así cumplamos un años más con Club Nintendo. ¡Vamos por la década! Y para comenzar bien el año, tenemos la primera parte del Nintensivo de The Legend of Zelda: Majora's Mask. Revisaremos juegos como Mickey's Speedway USA, Banjo-Tooie y muy posiblemente, también de Conker's Bad Fur Day (si es que Spot no pierde el vuelo a Seattle, como siempre...). ¿Estás atorado en Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber? Pues unos tips no te caerían nada mal. Y por si fuera poco, las secciones de cajón (que a veces ya ni de tan cajón), como Dr. Mario, La galería de Adeleine, Mariados, S.O.S. y, claro, la SUPER Ultima Página (como nos queremos, de veras). Y... ¿dónde está Wario? ¿Regresará algún día? Esperemos que no, pero como tiene como tres fans, a lo mejor se anima. Todo esto y más en el número de Enero, comenzando el Año 10 #1 de Clubnin. ¡Nos vemos el año que entra!




BANJO-TOOIE
C•L•U•B
Nintendo

DOS VALIENTES EQUIPOS DE CHICOS DE TODO EL MUNDO TENDRÁN QUE ENTRENARSE

Y PASAR LAS PRUEBAS MÁS DIFÍCILES DENTRO DE UN CAMPAMENTO ESPACIAL

LA META: ¡CONVERTIRSE EN EL MEJOR ASTRONAUTA DEL UNIVERSO!

MISIÓN: ASTRONAUTA

Discovery KIDS

MÉXICO / DOMINGO 10 DE DICIEMBRE, 15:00 HRS.